Tot.408

PSX 2016报道：《最后生还者2》、《神秘海域 失落的遗产》登场

游戏机实用技术

UCG.me

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2016

本期赠选票 拿专属大奖

游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

新闻专题

迟来的白色4K精灵

Xbox One S全面介绍

特别企划

何日君再来

樱花大战二十周年纪念

攻略透解

战国无双 真田丸

冤罪杀机2

致青春 情怀攻略 二连发

最终幻想15

一次跨越十年的漫长等待 一趟充满友情的公路旅行

最后的守护者

食人大鹫与小男孩的奇妙冒险指南书

ULTRA CONSOLE GAME

2016.12B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 生化危机7极密报告书

特别收录 最上游42期 最终幻想系列出场最多的十大召唤兽 | 游戏月旦评 2016年11月份游戏评测



Gamehalo高清光盘＋精灵宝可梦 太阳 / 月亮 劲作收藏卡（随机一张）

螺旋境界线×

樱花大战

花组·凡瑟尔特别公演!

SAKURA WARS
樱花大战
20周年
特别联动
SEGA×KUMORA



联动卡牌展示

◈ 关于樱花大战 ◈

《樱花大战》，是日本世嘉公司开发制作的恋爱养成类和策略类系列游戏，最早于1996年9月27日登录SEGA Saturn主机。发售至今共五部正传作品，并在2001年发售了简体中文PC版，整个系列在全世界获得了极高的人气。



螺旋境界线	龙图游戏 LONGTU GAME	JRPG
Helix Horizon	云螺游戏 KUMORA.COM	
2016年12月15日联动开始		全年龄
iOS、Android		

世嘉×云螺

下期是 游戏机实用技术 总第 409 期 2017 年 1 月 A

全新改版 震撼登场

4K 显示器选购指南

－收录攻略－

如龙 6 生命诗篇
丧尸围城 4
沙加 猩红恩典

新栏目新策划 敬请期待





TV GAME半月刊

2016.12B

总第408期

COVER STAFF

封面用图：最终幻想15

封面设计：NINA

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



最终幻想15





最后的守护者



樱花大战二十周年纪念：何日君再来

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。



UCG 官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年12月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《最终幻想 15》视频黄金眼新鲜出炉！赴你十年之约！
还有《最上游》等众多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



最上游42期——最终幻想系列出场最多的十大召唤兽



《生化危机7》极密报告书



《如龙6 生命诗篇》香港制作人访谈



游戏月旦评——2016年11月份游戏评测

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

艾希
二周目最速通关

特别收录

最上游42期
最终幻想系列出场最多的十大召唤兽
游戏月旦评
2016年11月份游戏评测
生化危机7
极密报告书
如龙6 生命诗篇
香港制作人访谈

新作影像集锦

神秘海域 失落的遗产
最后生还者 2 | 死亡搁浅
生化危机 7 | 光环战争 2
质量效应 仙女座 | 子弹风暴 全歼版
皇牌空战 7 | 全明星无双
古惑狼 疯狂三部曲
重力异想世界 2 | 地平线 期待黎明
二之国 II 重生王国
漫威英雄对 Capcom 无限

电影前线

银河护卫队 2 | 恐龙战队
汽车总动员 3

ENDING SONG

《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①最终幻想15 | Square Enix② | 角色扮演③
④多机种 | ⑤Final Fantasy XV | ⑥中文版
2016年11月29日⑦ | 本地1人⑧ | 对应年龄：全年龄⑨
售价为PS4:349元人民币、XOne：319元人民币⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________

文 简子君 美编 NINA



PlayStation EXPERIENCE 2016



PSX 2016——用行动表态，PlayStation Experience不只是玩玩！

今年的十二月初，PlayStation Experience（PSX）再次与全球的PlayStation粉丝朋友们见面，本次的举办地点选在了美国加州安纳海姆市的安纳海姆会议中心。今年的PSX 2016依旧为期两天，最为重要的PSX发布会内容在12月3日举办，剩下的时间则还包括有舞台活动、业内人士访谈、电竞赛事，以及绝对少不了的要为玩家提供的新作试玩内容。而至于在发布会当天，北京时间12月4日凌晨两点的那个深夜到底发生了什么，如果你没有观看视频直播或录像的话，就让下面这段文章带你游览一番吧！

三年积累，渐入佳境

了解PSX的同学应该都知道，这项在北美举办的面向玩家的PSX展会，其主要负责人都是SIEA的一些相关人员。领军人物SIEA总裁Shawn Layden依旧负责了本次发布会的开场、收尾部分，以及最重头的首发内容介绍，而负责出版商与开发者关系维护的Shelby Cox、SIEA的高级总监Gio Corsi，以及名字念起来特别像是哈利·波特魔法咒语的Asad Qizilbash，当然还有特别出场来介绍日系游戏的索尼全球工作室总裁吉田修平则共同为大家带来了丰富多彩的游戏内容展出。上述的这几位，也几乎个个都是去年PSX的主力负责人。

今年的PSX 2016发布会本身，其特点依旧和索尼在E3 2016展会上的节奏类似，除了基础的串场词之外，展会的所有时间都被游戏影像填充得满满当


■Shawn Layden


■Shelby Cox


■吉田修平


■Gio Corsi


■Asad Qizilbash

当，既有劲爆的新作演示，也有极具特色的独立游戏展出，七十分钟的时间内完全没有空泛的夸夸其谈，也让PSX 2016成为了一场玩家的盛宴。其实从去年的E3开始，索尼的发布会套路就开始减少一些不被玩家所欢迎的内容展出，并逐渐确定了以游戏为主的展出基调。如果说今年的E3发布会，索尼在节奏把握上还稍欠火候的话，那这次PSX 2016则为玩家朋友们带来了更加精彩的展出效果。

经过三年来的不懈努力，当上台的负责人舞台经验越发丰富，当索尼为玩家带来好游戏的信念更为坚定，PSX展会也变得越来越有魅力。这次的PSX 2016，无论是前期宣传，举办规模，还是索尼为展会所预备的内容分量来讲，相比前两年都更上一层楼。而这也代表了索尼对PSX展会的态度，并非是小打小闹的一次玩家活动，而是真正要作为固定的品牌活动来进行重点培养。

PSX是北美的，但归根结底是世界的

虽然举办地是在北美地区，不过从PSX展会诞生伊始，索尼就没有将其单单看做是一场和北美地区玩家所进行的互动大会。尽管确实是以美式游戏为根本，不过PSX上总也少不了日式游戏的影子，不像是许多日式游戏在类似E3或科隆等展会上的避其锋芒，因为是索尼自家打造，所以他们也总是会对一些日式游戏进行推广。例如，去年公布的《二之国Ⅱ 重生王国》，今年更进一步的放出了游戏更多的展出内容。而在吉田修平和Gio Corsi登台的那段时间里，更是先后带来了一系列由日系厂商所打造的游戏作品。例如《如龙》、《伊苏》、《仁王》和《枪弹辩驳》等日系游戏品牌。这些品牌在北美地区虽然也有其固定的粉丝群体，不过受众面终归还是有所限制，所以那段时间里现场的气氛可能会有一丝的尴尬和沉闷。不过，索尼这样的坚持对于玩家而言则并非没有意义，因为毕竟全球还有无数其他地区的粉丝都在关注着这场盛宴，这样的做法也一定会得到那部分玩家的认可。

原本PlayStation Experience的定义就是一场用来公布和宣传PlayStation游戏的盛会，索尼从未将其服务的核心限制在北美地区，也许有朝一日，我们在全球的其他地区看到PSX展会的上演也不是没有可能。



▲连续两年出现的《二之国Ⅱ 重生王国》算是日系游戏阵容中最令人关注的内容了。

大作云集，游戏在此汇聚！

第一年的PSX虽然有《教团1886》、《神秘海域 贼途末路》、《血源诅咒》、《活至黎明》等众多大作助阵，不过归根结底都是一些之前已经公布过的作品。而到了去年的PSX 2015，玩家们则惊喜地迎来了《最终幻想Ⅶ 重制版》战斗演示，以及《皇牌空战7》和《二之国Ⅱ 重生王国》的首次公开。而今年PSX 2016所带来的惊喜内容则堪称是一次巨大的飞跃，从游戏数量到内容质量，再到情报的新鲜程度都达到了PSX历史的巅峰，由七十多家游戏开发商在此为玩家展出了超过百款游戏，其中更是包括众多首次公开的独家内容，经过了三年的积累，PSX这个品牌今后无疑将得到更多的关注，而它也已经真真正正地成为了一场玩家的盛宴。



►部分重要参展厂商



PSX 2016重要展出游戏名单

动视	
《命运 铁骑崛起》	内容首次公布
《COD 无尽战争》	–
《古惑狼 疯狂三部曲》	全新游戏影像

BNEI	
《二之国Ⅱ 重生王国》	全新游戏影像
《皇牌空战7》	全新游戏影像

Capcom	
《漫威英雄对Capcom 无限》	内容首次公布
《生化危机7》	全新游戏影像
《街头霸王V》	–
《漫威英雄对Capcom 3》PS4版	–

Koei Tecmo	
《仁王》	全新游戏影像

Square Enix	
《古墓丽影 GO》	–
《尼尔 人造人》	全新游戏影像

世嘉	
《如龙 极》	–
《如龙6 命运诗篇》	–

SIE	
《死亡搁浅》	全新游戏影像
《GT 赛车 竞赛》	全新游戏影像
《重力异想世界2》	–
《地平线 期待黎明》	全新游戏影像
《纳克大冒险2》	内容首次公布
《LocoRoco》	内容首次公布
《Parappa the Rapper》	内容首次公布
《Patapon》	内容首次公布
《MLB The Show 17》	全新游戏影像
《最后的守护者》	–
《反重力赛车 Ω收藏版》	内容首次公布
《神秘海域 失落的遗产》	内容首次公布
《最后生还者2》	内容首次公布

紧抱顽皮狗大腿

作为索尼目前旗下的全资工作室，说索尼抱顽皮狗的大腿当然是调侃的成分居多，不过不可否认的是，从PS3时代开始，顽皮狗的游戏作品开始在PlayStation主机品牌上呈现出了更大的影响力，而索尼也十分识趣地将其捧成了自家的王牌。其实在PS3后期，索尼通过之前对诸多工作室的长期投入，获得到了不错的回报。例如Sucker Punch工作室在PS3平台打造的"《无名英雄》系列"，以及"《机车风暴》系列"的创造者Evolution工作室，虽然这些工作室本就有着各自的历史，不过在PS3时代他们还是获得了集中式的爆发。

不过，在进入到PS4时代之后，这番盛况已经不复存在，Evolution在《驾驶俱乐部》之后已经宣布解散，Sucker Punch在《无名英雄 次子》之后再无音讯，而前些年因为推出"《战神》系列"而闻名的的圣莫妮卡工作室在进入PS4时代之后也有些沉寂，推出的作品大都为一些小品级作品，惟一参与制作的一款大作《教团1886》还是和Ready at Dawn工作室联合打造的，在《战神4》尚未发售的如今他们还没有展示过自己在PS4时代的实力究竟如何。至于山内一典的Polyphony Digital和他们的PS4平台首作《GT赛车 竞速》，也同样还要再等一阵子才能见分晓。纵观索尼旗下大部分第一方工作室，反而是在PS3时代用《杀戮地带》拔高了射击游戏画面水准的Guerrilla Games，算是适应得稍微好一些，继《杀戮地带 暗影坠落》之后明年初的《地平线 期待黎明》也十分值得关注。

而在索尼所有的第一方工作室里，目前表现最为出色的自然就要数顽皮狗了，在PS3平台上，他们用"《神秘海域》系列"和《最后生还者》将这台主机的潜力发挥的淋漓尽致，而后其核心开发团队ICE Team又参到了PS4主机的开发，通过他们对图形处理管道，配套工具和图形分析、调试工具的研究，ICE Team创造的支持第三方开发的引擎组件、图形分析和RSX的调试工具，都帮助其他开发者获得了更好地适应PlayStation硬件开发环境的条件。在新的时代来临后，顽皮狗先是以《最后生还者 重制版》展示了PS4主机的可能性，而今年发行的《神秘海域4 盗贼末路》更是将PS4游戏的画面水准推到了新的高度。而正如之前提到的，顽皮狗对于游戏开发的熟悉已经不仅限于将自家的游戏做好，开发实力雄厚的他们，也会时常为其他索尼旗下的工作室提供帮助，例如Bend工作室，无论是之前制作PSV版本《神秘海域》的相关作品，还是在今年E3首次公布的《往日不再》都获得了顽皮狗的大力支持；还有打造《教团1886》的Ready at Dawn，顽皮狗也和他们共享了许多开发技术和资源。



■《神秘海域4》生存模式试玩区域。

说回正题，这次PSX 2016其实说得极端些，简直就像是顽皮狗的一次新作发布会，开场那段长达九分钟的演示，索尼为大家带来了《神秘海域 失落的遗产》的影像。虽然在影像的前半段大家对于这段故布疑阵的内容究竟出自什么作品疑惑了很久，不过当克洛伊摘下头巾之后，相信玩家们的脑海中应该也就只剩下兴奋和激动了。

经过了最初这段美好的时光之后，接下来的展会内容虽然也不乏亮点，不过总觉得还是差了些情绪，直到最后《地平线 期待黎明》因为只公布了一小段剧情影像而可能引发了观众的抱怨之后，Shawn Layden最后登台，并为大家带来了《最后生还者2》的影像则再次引爆了现场观众的情绪。一首一尾，前后呼应，展会最精彩的两段内容全部由顽皮狗提供，《神秘海域 失落的遗产》带来了一个令人惊喜的开场，而《最后生还者2》则为PSX 2016画上了一个完美的句号！


■PlayStation Experience 2016签名墙。



关于这两款作品的详细内容这里不做赘述，不过还是要提一下顽皮狗这两段内容的过人之处，首先关于《神秘海域》大家都知道，之前的《盗贼末路》中所有的剧情演出都已经实现了即时演算演出，其效果之惊艳，在当时简直令人觉得不可思议。而此次的《神秘海域 失落的遗产》影像则似乎更进一步，如无意外的话这段影像应该全部都是去掉了UI的实机游戏画面，顽皮狗现在也算是基本实现了当年大家那个对于游戏画面如CG般精美的要求。至于《最后生还者2》方面，更加重要的是Shawn Layden提到顽皮狗在本作中再次对游戏引擎进行了优化升级，所以本作无疑将再次为PS4游戏的标杆带来一次提升，至于最终的效果如何，我们只能静静期待顽皮狗的神奇演出了。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记

DIGEST

11.26《铁拳 7》确定将于明年春季推出中文版。

11.26 "最终幻想 15 盛典"于上海顺利举办。

11.27《叛逆的鲁路修》全新动画制作决定。

11.28《无人天空》确定将迎来重大更新。

11.28《方舟 生存进化》即将被引入中国市场。

11.28《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》打破英国与美国地区任天堂首发销售纪录。

11.29《最终幻想 15》正式发售，国行版同步上市。

11.29 任天堂公布三处在建中的环球影城主题乐园。

12.01《地狱之刃》宣布延期至 2017 年。

12.01《绝体绝命都市 4 Plus》确定将支持 VR 功能。

12.02 TGA 2016 颁奖典礼奖项颁发完毕。

12.02 国行简体中文版《三国志 13》将在 12 月 9 日发售。

12.04 PSX 2016 开幕，众多大作公布全新情报。

12.06 任天堂有奖征集 3DS 系统漏洞。

12.06《最后的守护者》正式发售。

12.07《进击的巨人》第二季确认登陆四月新番。

12.07 索尼官方宣布 PS4 全球总销量突破 5000 万台。

12.08 HoloLens 将于明年上半年登陆国内，售价有待公布。

12.08《塞尔达传说 荒野之息》展出首段 NS 版实机演示。

12.08 维旺迪继续增持育碧股票，目前已超过 25%。

GAME 喜事连连 任天堂多管齐下走向复兴

去年五月时分，任天堂确认将联手环球影城打造以任系经典游戏及角色为特色的主题乐园，而在今年的 11 月 30 日，任天堂正式通过官网宣布主题乐园将会在大阪、奥兰多和好莱坞等三地的环球影城开设，同时官方也放出了乐园的宣传片，著名制作人宫本茂和环球影城开发部总裁 Mark Woodbury 共同出镜对乐园进行了一番介绍。据官方透露，主题乐园内将会拥有多个景点，并配有餐厅与商店；乐园项目将面向所有年龄段游客开放；三地的乐园预计在未来几年内陆续开放。任天堂社长君岛达己在谈到主题乐园的创办时表示，通过新的方式扩大任天堂及其旗下 IP 的品牌影响力是至关重要的，任天堂将通过这些新的手法，来让更多新玩家建立起对任天堂这个品牌的认识。

虽然游戏之外的推广非常重要，不过真正可以左右任天堂成败的主要因素还是要回归到游戏本身。自 11 月末《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》发售之后，本作已经打破了全球各个地区的 3DS 游戏销售纪录，游戏发售后的两周，《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》在美国已经销售了 370 万套，相比之前《精灵宝可梦 X/Y》保持的销量纪录要高出了 85%，成为任天堂有史以来在美国卖得最快的游戏。已经有业内人士表示，目前《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的总销量已经突破 720 万套，除去美国地区外，《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》在日本共卖出了 220 万套左右，而剩余的 130 万套则被亚洲和欧洲地区消化。在《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》创下销量佳绩的同时，任天堂也宣布系列相关游戏的总销量已经突破了 2.8 亿套，自 1996 年系列诞生开始算起的话，平年每年宝可梦这个品牌都能创造 1400 万套的相关游戏销售成绩。

最后，任系游戏不仅在自家主机上表现火热，今年早些时候掀起热潮的《精灵宝可梦 GO》不仅创下了出色的业绩，在月初的 TGA 2016 上也摘获了最佳移动 / 掌上游戏奖。同时由任天堂本社首次推出的手游——《超级马里奥 跑酷》也即将在 12 月中旬与各位玩家见面，目前本作也已经公布了许多的相关资讯。在谈到推出马里奥相关手游的事情时，宫本茂和君岛达己表达了相同的意见，在更大众且多元化的平台推出游戏将会对任天堂的品牌影响力起到推动作用，宫本茂也表示希望《超级马里奥 跑酷》可以复制之前《精灵宝可梦 GO》的成功。而在谈到后续的手游计划时，宫本茂则提到了任天堂旗下诸如《动物之森》和《任天狗》等 IP，他认为这些作品都是十分适合在智能手机上游玩的，这些 IP 必将在适合的机遇下做出一些突破性的尝试。另外值得一提的是，在截稿之前任天堂通过一档脱口秀栏目公布了《塞尔达传说 荒野之息》在 NS 主机上的实机演示。在 2016 年的年末之际，任天堂持续发力，在众多领域都创下了不错的成绩，这里也希望他可以在明年年初 NS 发售之际再创佳绩，一扫近年来的颓势重返辉煌。



业界声音

SCENE

育碧分管日常运营的副总裁 Anne Blondel-Jouin 在接受采访时谈到了关于育碧可能被维旺迪收购一事，她认为育碧的独立和自主决定了他们敢于制作一些更具特色的游戏作品，但如果被收购的话，那他们就将失去这一特质，所以独立性就是育碧保持着勇于创新特色的重要基础。



如果我们失去独立性，无疑就将失去制作游戏时的冒险精神和创造力，那样我们就不再是那个陪伴了玩家三十年的育碧了。

EVENT 热爱足球的没有坏人《FIFA 17》悼念空难球队

11月29日，巴西足球俱乐部沙佩科恩斯队所乘坐的航班在哥伦比亚麦德林机场的附近坠毁，经过了机长最后的努力，飞机上6名乘客侥幸存活，最终此次事故的死亡人数则达到了71人之多。沙佩科恩斯队空难事故，也成为了自1978年利马联盟队空难以来，足球界内最严重的一次飞行事故。噩耗传出之后，世界各地的足球俱乐部都对此事都进行了密切关注，并表达了悲痛的情绪，同时也积极尝试为处理事故提供帮助。

而在游戏界内，EA旗下的足球游戏《FIFA 17》也通过自己独特的方式纪念了沙佩科恩斯队。在事故发生之后，《FIFA 17》在游戏中向所有玩家发放了沙佩科恩斯队的队徽和主客场球衣，并专门在道具包内附上了留言，希望玩家可以穿上这件球衣来悼念沙佩科恩斯队罹难的球员，并表达自己对他们家人和朋友们的支持。

这次事故前，飞往哥伦比亚麦德林市的沙佩科恩斯队原本是要参加与国民竞技队在南美杯决赛的首场赛事，但在空难发生之后这场比赛永远都不会再发生了。回顾沙佩科恩斯队的历史，这支球队可以说充满了传奇色彩。就在数年之前，他们还只能在巴西的丁级联赛踢一些无人关注的比赛，后来在2010年他们成功升班至丙级联赛，并在之后用了三年的时间再次晋级，2014年又升入巴甲联赛，在甲级联赛适应了一段时间后，他们以不可思议的精彩表现一举打入决赛，不过他们史诗般的经历已经随着这次事故的发生而戛然而止。

这次对沙佩科恩斯队的支持活动已经不是"《FIFA》系列"第一次做出这种极富人情味的事情了，就在去年的《FIFA 16》游戏中，为了纪念因为癌症不幸去世的系列前创意总监Simon Humber，他们在他最喜爱的球队——朴茨茅斯的主场"弗拉顿公园"球场的球门边放下了一束花朵来对他进行了纪念。



GEAR 重大里程 PS4总销量突破5000万台

在十二月初，索尼互动娱乐正式宣布截至2016年12月6日，PlayStation4主机的全球累积销量已经突破了5000万台（最新发售的PS4 Pro主机也被统计在内）。值得一提的是，自今年五月末索尼宣布PS4主机销量突破4000台后，这次他们仅用了半年的时间，就再次完成了1000万台的销售成绩，这对于一台家用主机而言绝对是巨大的成功。而之所以能够实现销量上的飞跃，一方面得益于在近半年内索尼连续推出了两款新型PS4主机，另一方面软件阵容的发力以及如"黑五"等传统年末购物周期提供了助力，才能实现这一成绩。除了主机之外，PS4主机在软件销售方面的成绩也十分可观，之前宣布主机4000万台销量达成时，PS4的全球软件总销量为2亿7090万套，而如今已经达到了3亿6900万套，在半年时间内基本创下了一亿套软件销量。

更加值得一提的是，其实直到2015年十一月底，PS4主机的销量也只有3000万台，虽然这一数据在当时已经成为了PlayStation家族中销售速度最快的主机，不过之后索尼更是为PS4主机定下了在2016年销售2000万台这一看似如天文数字一般的目标，但他们最终还是成功实现了这一目标。按照目前这个趋势，PS4的销量应该在短期之内就可以实现对PS3的超越，而考虑到索尼对于PS4主机目前所做出的长远规划，这台主机超越前辈PS2王者级别的销量成绩也并非没有可能。



新闻短波 INFO

毁灭公爵确定加入《子弹风暴》重制版

在今年的TGA颁奖礼上，游戏开发公司Gearbox的CEO Randy Pitchford为大家宣布，他们将会推出曾在2011年发行的爽快风格的FPS作品《子弹风暴》的重制版本，这个被称为《子弹风暴 全歼版（Full Clip Edition）》的完全剪辑版将在原作的基础之上，增加全新的"Overkill"战役模式（即允许玩家在游戏最初就解锁所有武器的模式）。同时，游戏还会新增6张Echo模式地图，游戏画面和帧数也将得到强化，音效表现也更为出色，而负责打造这个重制版本的依旧是原作的开发商People Can Fly。最后，更令人惊喜的是，作为Gearbox旗下的另一位人气角色，毁灭公爵也将以预购特典的形式加入到游戏中成为可操控角色。本作确定将在明年4月7日发售，登陆PS4（PS4 Pro将支持4K分辨率）、XOne以及PC平台，游戏的预购目前也已经正式开启。



业界声音 SCENE



开发新IP是一种特权，这是一种你每十年才能尝试一次的事情。

BioWare的总经理Aaryn Flynn接受采访时回答了有关其工作室完全新作的问题，他表示在本作足以令他们感到自信之前，不会过多的去讨论它。测试新作时，他们请到EA的首席执行官Andrew Wilson前来帮忙，最终得到了不错的肯定。同时，Aaryn也表示在想要制作一个全新的内容时，你需要问你自己是不是想要做出那些极度不同的东西或能给玩家造成深刻印象的作品，而在这么做的同时，你是准备完全抛去旧有的一切，或是在之前的基础上更上一层楼。

TOPIC TGA 2016尘埃落定《守望先锋》荣膺年度最佳

12月2日，The Game Awards 2016颁奖典礼完满落幕，除了典礼最重头的颁奖环节之外，TGA上也公布了不少全新的游戏相关情报。而且更重要的是，经过了数年的发展，TGA这个品牌所受到的关注度已经越来越高，一方面已经开始有更多的游戏公司愿意在这项典礼上公布自家的游戏内容，同时TGA也开始承接到更多的商业合作。不过可能是因为商业合作的数量猛然增多，今年的TGA在节奏上显得有些掌控不及，不过从长远考虑，自然首先是要TGA这个品牌的价值有所提升，典礼的规模和内容也才能一同进步，当然这里也希望TGA不要被过度商业化而影响其本身的评选素质及公正性。

在盘点今年的各大奖项之前，必须重点提及一个人，那就是著名游戏制作人小岛秀夫，在上一期的新闻中，我们也提到过他在摆脱了Konami方面的限制之后，确定将会出现在本次典礼上。在颁奖仪式正式开始之后，主持人Geoff Keighley邀请小岛小秀夫上台领取早已确定要颁发给他的业界标杆奖，在领奖和进行致辞的过程中，小岛秀夫也获得了现场观众的热烈掌声。



具体奖项方面：之前获得多项提名的《神秘海域4》最终战果一般，只拿到了最佳叙事奖，内森·德雷克的扮演者Nolan North获得最佳表演奖；而今年大热的《守望先锋》则成为最大赢家，共拿下了包括年度最佳游戏、年度最佳电竞游戏、最佳多人游戏在内的三项大奖，同时暴雪也因为本作的成功而摘获了最佳游戏开发奖；另外，比较有趣的是去年的年度游戏《巫师3 狂猎》凭借自己的第二弹大型DLC《巫师3 血与酒》摘获了最佳角色扮演游戏奖，而它所战胜的对手则包括了备受玩家喜爱的《黑暗之魂3》；剩余的奖项方面，表现比较抢眼的还有获得了最佳音乐/音效设计奖和最佳动作游戏两项奖项的《毁灭战士》，以及凭借出色的游戏风格而得到成功的独立游戏《Inside》，它获得了最佳艺术指导奖和最佳独立游戏两个奖项。

业界声音 SCENE

TGA的创办者兼主持人Geoff Keighley对今年与腾讯合作将TGA颁奖典礼引入中国一事接受了采访，他认为腾讯拥有数量庞大的用户群体可以为TGA进入中国起到积极的影响，但他也十分坦诚地说，自己其实并不了解中国市场，大部分情况还是从其他途径了解到的。



我只知道电竞游戏在中国很受欢迎，但是我并不了解其玩家构成，不过确实有人跟我说那里是个金矿，所以我们找来了腾讯为我们领路。

GAME Capcom宣布将激活“休眠IP”

在今年的PSX 2016上，Capcom为玩家带来了《漫威英雄对Capcom无限》的消息，而在此之前，系列的前一部作品还要追述到5年之前的《漫威英雄对Capcom 3》。在本作公布之后，Capcom在官方网站公布游戏发售通告时提到，Capcom将会保证每个周期都对市场投入一款大作，而对于那些已经在一段时间内没有新作发售的系列，也就是所谓的“休眠IP”，Capcom将会为它们注入新的活力。从本次的《漫威英雄对Capcom无限》开始，他们将会逐渐令一些已经沉寂已久品牌再次亮相，通过活用旗下丰富、有力的作品来提高企业价值。在《漫威英雄对Capcom无限》的首段预告中，我们已经看到了许久没有新作的洛克人的出现，而Capcom手中还有诸如《鬼武者》和《大神》等众多经典IP，不知道他们又会如何让其重生，并再次回到玩家关注的焦点之中。



新闻短波 INFO

任天堂悬赏征集3DS系统漏洞情报

近日，任天堂在信息安全公司HackerOne的网站上放出悬赏，征集有关3DS掌机安全方面的漏洞报告，提供信息的参与者将可最多一次获得两万美元的奖励。此次悬赏活动只针对3DS这一种机型进行征集，而目的则自然是为了抵制猖獗的盗版软件以及针对游戏的作弊修改。对于提供目前尚未被发现的漏洞的人士，任天堂将会给予最低100美元，最高20000美元的现金奖励。奖金数额的多少取决于漏洞的重要性和提供报告的质量，不过奖励金需要在任天堂解决漏洞之后才会发放（最晚不会超过报告被采纳后的四个月）。



导演庵野秀明因债务问题起诉老东家

著名导演庵野秀明所经营的动画制作公司Khara近期正式对自己的合作伙伴GAINAX动画公司提起了诉讼，起诉的原因则是希望对方清还所欠的一亿日元债务。熟悉庵野秀明的话应该知道，GAINAX的社长山贺博之与他在大学时代曾经是关系密切的挚友，庵野秀明也是GAINAX创始阶段的重要成员之一，即便后来庵野于2007年退出GAINAX，双方也依旧保持着密切的合作关系。而这次的债务问题，主要是因为两家公司之前曾有协议，如果GAINAX使用庵野秀明过去负责制作的作品来获利的话，就要支付相应的使用费。而GAINAX则多次没有按约支付，所以才最终导致了这次双方对薄公堂的情况发生。





黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 露娜弗蕾亚 ■出自《最终幻想15》 ■Coser 八重樱 ■插画 西达cida

战国无双 真田丸

战国无双 真田丸

■KOEI TECMO ■动作
■2016年11月23日 ■日版



PS4/PS3/PSV

- 主线剧情壮烈而感人
- 将割草无双和RPG成分相结合的全新游戏系统
- 次之一手和昼夜变化等颇具新意



21



水无月（实习编辑）

主线剧情充实而感人，几位主要角色不同时期外观形象的变化能让人有种时过境迁的沧桑感。维持了传统割草玩法的同时，加入了"次之一手"和昼夜变化等颇具新意的系统。城下町和探索部分的要素虽多，实际研究价值却不大，略显鸡肋。另外游戏的帧数似乎还不如前作，比较遗憾。



得益于视角的集中，剧情对角色的描写下了更重的笔墨，几个核心人物的性格和成长跃然呈现。不过看似丰富的小要素，如钓鱼、种地等实则单调乏味，数量繁多的素材大多数形同鸡肋，探索任务更是拖缓了游戏的节奏。战场任务的设计相比本传水平也明显下降，尤其秘武的条件非常不用心。



剧情方面和大河剧和真实历史都有很大不同，孰优孰劣算是见仁见智吧。战斗方面完全倒向真田侧，本是无可厚非，但一场大战被生生切割为若干小战的做法影响了游戏体验。作为卖点的探索模式还算有意思，不过较强的随机性有时也让人抓狂。

公主是守财奴

プリンセスは金の亡者

■日本一 ■动作角色扮演
■2016年11月24日 ■日版



PSV

- 金钱至上的战斗以及成长系统
- 恶搞且爽快的战斗
- 搞笑的剧情



23



本作拥有亲切感十足的画风，出色的打击手感和创意的金钱收买系统。玩家不仅要进行走位和攻击，还要有策略性的收买敌人和陷阱，特别在对阵大型BOSS时非常考验玩家的判断和应急能力。然而由于PSV触屏的灵敏度不佳且按键操作又不够精确，使得游戏中的部分操作体验略打折扣。



画面看起来简单，玩起来却毫不简单的作品。通关难度之高让人惊讶，从头到尾都相当鬼畜，攻克难关能获得相当大的成就感。**根据控制角色的不同，操作手感有很大差异，玩家必须习惯战斗、收买以及回避的特殊配合才能顺利通关。**而根据收买顺序的不同，关卡的攻略法也会有所改变。



本作无论是战斗还是成长系统都相当简单，但都巧妙和"金钱"联系上了关系。由于本作的战斗也相当爽快，因此在本作"赚钱"的过程中并没有太沉闷。虽然画面是像素风，但细节足够丰富，表情多变的角色相当可爱。然而对于一个角色扮演游戏来说，本作的可研究部分不多。

最终幻想15

Final Fantasy XV

■Square Enix ■角色扮演
■2016年11月29日 ■中文版



PS4/XOne

- 自由开放的世界
- 众多真实的设定
- 下村阳子完美的配乐



热血推荐

25



作为系列第一款开放世界的作品，本作的表现差强人意。尽管存在着不少让玩家忍不住去吐槽的细节，但考虑到《FF15》在过去十年的种种变数，成品能有如此素质已然不错了。不过系列招牌特色的剧情确实展现不足，希望以后的DLC能加以补充。**国行能够同步发售对大陆玩家们来说也是一大幸事。**



看风景听音乐的同时在这个巨大的沙箱地图中进行公路旅行，少有游戏能带来这样独特的体验。四人在旅行中有趣的对话和互动，不禁让人意识到这就是旅行的意义。但交代不清的剧情以及比较混乱的战斗，使旅行的体验大大折扣。对于没看过电影和动画的玩家来说，部分剧情会有理解障碍。



六等星

从各个方面看都算得上是款不错的作品。广阔的世界，丰富的迷宫，每个细节都尽可能的做到更好。战斗系统虽不够完善，鸡肋部分较多，好在也不至于达到令人反感的地步；剧情方面则脉络迷蒙，断断续续，好在动画演出还是一如既往的令人震撼。可惜，被《FF15》的情怀与宣传给捧杀了。

最后的守护者 The Last Guardian

■SIE ■动作冒险
■2016年12月6日 ■中文版



PS4

- 活灵活现的“神奇巨鹰”
- 以“相处”为主的独特体验
- 细腻而富有层次感的演出
- 催人泪下的剧情发展



热血推荐 26



9 **算上直播我已经通了整整4次，但每次一到固定情节还是会忍不住哭出来。**
——古林为了这个游戏已经消耗了好几包纸巾。



9 **又是一场数年漫长征程的结束。**
——在同一段时间玩到两款拥有多年开发历程的游戏的余烬相当感慨。



8 **你倒是走啊，你快走啊，好气啊！谁有这鹫的使用说明书？**
——面对这猫一般不听话的大鹫，六等星表示非常无奈。

2016年年末，由打造了《ICO》与《汪达与巨像》的上田文人带领其小组开发制作的《最后的守护者》终于得以在PS4平台上发售，多年来翘首以盼的玩家终于能够真正地体验到这款作品。

本作自2007年立项、2009年正式公布以来，不知不觉中已过去许多年月。相信一直关注本作的读者都知道，游戏原定为PS3平台，还曾公布发售日为2011年冬，之后经历了延期、了无声息、甚至出现“胎死腹中”的传言后，才最终得到技术支援去克服开发窘境，于2015年的E3宣布直接登陆PS4。过程可谓是一波三折、困难重重。既然那么曲折，让大家苦等7年的本作究竟又会有什么样的表现呢？

“继承”而来的众多“特色”

按照“先抑后扬”的经典套路，就先细数一下《最后的守护者》显而易见的缺点吧。

首先，最明显的问题无疑是掉帧与拖慢。使用老版PS4进行游戏时，一旦从狭窄的场景进入到开阔空间，或是体型巨大的Trico在极近距离做了什么动作，就会明显地感觉到帧数不足，更严重者，甚至会有转动画面时突然卡住一瞬间的情况发生。由于本作的核心要素之一为“解谜”，因此必须常常转动视角去把握场景环境，而时不时的掉帧与拖慢很容易导致玩家产生晕眩感，从而影响游戏的体验。

回溯上田总监及其小组曾经的作品，帧数问题早在《ICO》与《汪达与巨像》所在的PS2时代就已存在，同时也是众多玩家诟病多年的缺点。十分遗憾的是，这次的《最后的守护者》仍旧“继承”了这尴尬的“特色”，只有在PS4 Pro上才能维持较稳定的30帧画面。

《最后的守护者》所继承的“特色”还不止这一条，游戏视角上的缺陷同样明显。由于神奇巨鹰“Trico”的体型无比巨大，而许多场景又设计得十分狭窄，因此当游戏自动调整视角，画面上常常挤满了巨鹰身上的羽毛，甚至只有一片漆黑。游戏关于解谜的提示也非常少，初次游玩可能需要耗费大量的时间去寻找出路，让人烦躁。

至于游戏画面，本作贴图还是比较细腻的。色彩基调偏向柔和，一眼就能看出这是《ICO》和《汪达》的老套路。服装、羽毛、植物与液体的效果都相当真实，物理反馈也一如既往的给力，甚至连阳光穿透枝叶形成的树荫及羽毛的透明感都非常优秀，再加上明显倾注了制作组绝大部分精力的巨鹰建模，整体视觉体验还是相当不错的。

可爱又可恨的巨鹰Trico

列举了前文的几点后，接下来就把视线聚焦在本作最大的特点——巨鹰“Trico”身上吧。

日语中的Trico音同“俘虏”，据上田早期访谈中所说，这个名字包含了被囚禁、鸟的孩子以及鸟猫等意思。而在实际游玩的过程中，也确实可以体会到这些隐秘的含义。

从解开项圈枷锁的那一刻起，玩家仿佛拥有了一只巨大的宠物。大多数时候Trico是只温顺的狗狗，有时摇身一变为懒得理你的喵星人，危险时又如猎鹰般凶暴。Trico的每一个小动作：抬脚挠痒痒、胆小地缩起耳朵、好奇地拨弄物件……全都那么可爱而真实。如果是家有爱宠的玩家，一定会深有体会并为此叹服，因为《最后的守护者》所打造的这只Trico与过去所有游戏中出现的动物都有着根本性的不同——它实在是太“活”了，活得仿佛并非数据，而是一只真正的动物。

“活灵活现”的同时，又为这个游戏带来了褒贬不一的争议。Trico那接近真实动物的AI使它不一定会如你所愿地去行动，有时候它分明已经看到了目标，却左顾右盼就是不肯动作。这样的AI反馈让不少玩家感到烦躁，吐槽这只动物简直就是蠢到没边了，不明白制作组如此设计的原因为何。而另一部分玩家又有截然不同的意见，毕竟只要通过观察与磨合去了解其习性，就能逐渐掌握它的行为模式，让攻略越来越顺利。在这里举个简单的例子，为了让玩家自行摸索与Trico的相处方式，游戏虽然可以用组合键发出指示，却没有告知指示的具体含义是什么。如果玩家想搞清楚指示的意思，就得不断重复按键与观察的过程，最终得出自己理解的答案，再用这些指示驱使Trico前进。

Trico究竟是可爱还是可恨？说到底还是取决于玩家自己的倾向与喜好。但可以明确的是，如果你无法对Trico产生感情，恐怕难以给这款游戏任何好评。因为Trico就是游戏的核心，也可以说是本作的一切。

前期探索积累感情，后期爆发震撼人心

在《最后的守护者》的流程中，几乎只有小男孩、Trico以及烦人的铠甲士兵登场。绝大部分时间里没有任何对白，只能靠Trico的表情、动作去组合出无声的演出。这些演出往往非常细腻，绝妙的镜头语言会去引导玩家读取Trico内心流露而出的情感。

在游戏中后期有一段安静得异常的剧情动画。Trico缩起耳朵、呜呜低鸣，只能无助地用嘴部碰触昏迷的小男孩。然后它叼起小男孩，茫然地走到它认为可以唤醒对方的每一个位置，远离危险的上层区域、树林间晒太阳的好位置……这期间没有BGM，只有呼呼的自然风声。直到小男孩被重新唤醒，BGM才悠然响起，Trico高兴得跳将起来，亲昵地以头蹭向对方。

这样平静的演出持续了足足有几分钟，所带来的震撼却是巨大的。每一个细腻的细节动作与富有层次感的表情演出都让人动容。这也是《最后的守护者》真正打动笔者的地方，它确实有许多缺陷，却也拥有其他游戏难以企及的独特亮点。

在游戏的前期，玩家无法触及故事核心内容，只能一味地往上攀爬，“哪里有路走哪里”，并且还是在不停地掉帧、视角乱转甚至是Trico不肯听话的情况下完成的。在这仿佛漫无目的的探索与前进中，只有对Trico产生了感情，这个游戏才算是真正的开始了。因为在那之后，你的感情会持续增加，越来越揪心。积累的一切都会在游戏后期接连不断的震撼剧情中全部爆发，最终在难以言喻的感动中结束整个梦幻般的冒险。

结语

总的来说，《最后的守护者》是一款非常“挑玩家”的作品，它的缺点那么明显，优点同样不容忽视。对于喜爱动物、能够对Trico产生感情的玩家来说，它无疑是一款高分佳作。但在不少未能体会到其中乐趣的玩家眼中，它又几乎一文不值。无论如何，在难产7年之后，这款游戏总算是发售了，并且继《ICO》与《汪达与巨像》之后，再度成为一款“只要坚持到通关，就能留下深刻印象”的作品。这，就已经够了。



▲每一次的束手无策，最终都能等来对方的帮助。正是这种相处中的点点滴滴，才能让玩家真正地对Trico产生感情。

文 哪尼 美编 sienna



《DJMAX 致敬》的发售日推迟到了2017年7月，想要正式玩到起码还得等上大半年的时间。而在今年11月17日~20日举办的韩国电玩展“G-STAR 2016”上，本作进行了展出并提供试玩，让玩家们得以窥探到游戏的整体风格与感觉，从目前的情报看来，本作确实并非单纯的“冷饭合集”。

DJMAX 致敬	Neowiz	音乐
PS4 DJMAX Respect		中文版
2017年7月 售价未定	本地1~2人，在线2人	对应年龄：未定

重生的DJMAX

由于“《DJMAX》系列”的原开发商Pentavision早已解散，因此本作交由Neowiz旗下的Rocky Studio工作室负责开发。虽然并非由原班人马打造，但其实也不必过分忧虑，因为新团队中仍然有曾经参与系列作品开发的老成员，工作室负责人Bexter便是其中之一。他很早就在“《DJMAX》系列”中负责音效处理和制作谱面等，后期也亲自创作了多首经典曲目，在携带版中的代表作为《Syriana》和《Ruti'n》，老玩家们肯定已经非常熟悉了。





▲Bexter为系列创作的经典曲目。

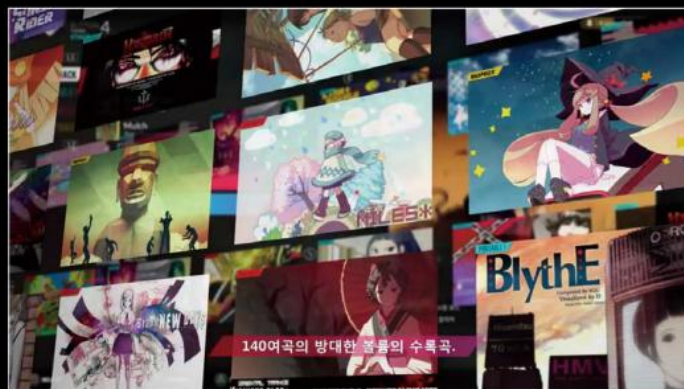
Bexter本人在采访中也表示，《DJMAX 致敬》并不是单纯的冷饭，而是为了体现对系列作品和忠实玩家们的敬意而回归原点，并以此为重生的新起点进行开发。



▲Bexter。

致敬！经典曲目全收录

游戏本体将收录140首以上的曲目，包含《DJMAX 携带版》及《DJMAX 携带版2》的全部内容。而《酷赖之味》、《黑色广场》、《DJMAX 携带版3》、《DJMAX Technika 1~3》等系列其他作品中的曲目则会在游戏发售后以付费DLC的形式推出。



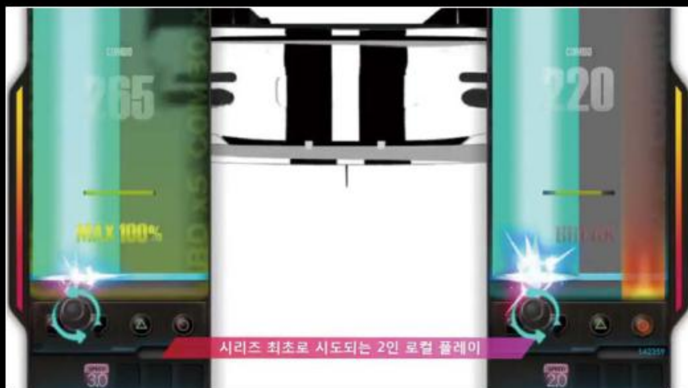
在经典中进化

从试玩体验的情况来看，《DJMAX 致敬》不仅回归传统的下落式玩法，演奏界面的风格也透着浓厚的怀旧气息。打击判定、谱面质量等则维持了系列一贯的高水准，画面中各种UI元素的特效动画也一如既往的流畅且细致入微。演奏时的整体手感依然是熟悉的感觉，不过在触发Fever时加入了震动效果，颇为有趣。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS 前线狙击 DJMAX 致敬



另外与《携带版》系列不同的一点是本作加入了双摇杆操作，分别对应左右两边的宽面条音符，在音符出现前会有非常明显的按键提示，相信很快就能适应。



而既然是登陆家用机平台，本作的背景动画全部进行高清化处理，某些曲目则重新制作或是加入了新的素材，即便是老玩家也会有耳目一新的感觉。



不只是怀旧！新曲目追加

除了收录过往作品的曲目外，《DJMAX 致敬》还将追加40首左右的全新曲目，并且完全按照正统续作的高标准来制作。"G-STAR 2016"的试玩版中也开放了一些新曲供玩家体验，虽然称不上非常惊艳，但确实符合一贯的水准。



▲新曲目《U.A.D》by HAYAKO。



▲新曲目《Remains Of Doom》by NieN。

多种对战模式

对战将会是《DJMAX 致敬》的主打特色之一，游戏搭载了多种对战模式，除了通过网络与其他玩家切磋外，还可以进行本地双人对战，让两名玩家在同一台主机上使用双手柄进行游戏。



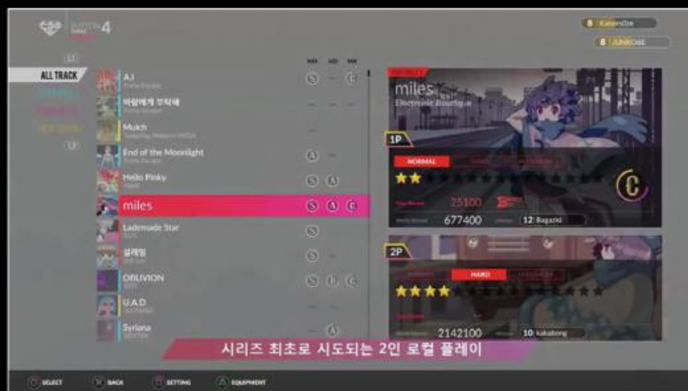
相比网络模式，本地对战有着更高的自由度，2P玩家可以随时加入到游戏中，并允许双方分别设定各自的按键模式和难易度，根据自己的习惯进行自由调整。



▲在同一屏幕上进行双人对战。

合理的难度设置

《DJMAX 致敬》依然有"街机模式"和"任务模式"，官方表示考虑到此前在PSV平台上推出的《DJMAX TECHNIKA TUNE》白金率略低，因此会将本作的曲目解锁及白金难度设置得更加合理，让更多玩家能够体验到游戏的全部，并在这个过程中自然而然地解锁所有歌曲和奖杯。



▲经过全新设计的选曲界面。

文 水无月（实习编辑） 美编 Juxi

2010年发售的《尼尔 伪装者》(《NieR Replicant》，该作XB360版的标题为《NieR Gestalt》）作为“鬼才”横尾太郎所打造的经典ARPG《龙背上的骑兵》系列的分支作，以其独特的世界观和沉重的剧本给玩家们留下了深刻印象。而此次横尾太郎联手以开发动作游戏见长的白金工作室，共同打造续作《尼尔 人造人》，喜爱这一系列的玩家想必也是期待已久。本作预定于2017年2月23日发售，之前UCG404期的“前线狙击”栏目已经为大家介绍了本作的基本世界观和登场角色，此次会为大家带来一部分系统方面的介绍。

尼尔 人造人		Square Enix	动作游戏
PS4	NieR:Automata/ニーア オートマタ		日版
	2017年2月23日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为7800日元		

NieR:Automata ニーア オートマタ

《尼尔 人造人》与前作《尼尔 伪装者》的联系

世界观



本作的剧本设定为在遥远的未来，地球遭到了操控着兵器“机械生命体”的异星人的入侵，由于异星人的军事实力处于压倒性优势，残余人类被迫逃往月球。为了从异星人中夺回地球，人类向地球派出了大批“人造人”，建立了反抗军据点和异星人进入了长期的拉锯战，而主角“约尔哈2B”就是新型人造人战斗部队的队员之一，在和异星人的战斗中逐步发现世界的真相。《尼尔 人造人》与前作《尼尔 伪装者》在剧情主线上并没有直接性的联系。而官方情报已经表明，本作的世界观将是《尼尔 伪装者》中在玩家中掀起了轩然大波的D结局的延续，由于《尼尔 伪装者》的剧情非常沉重致郁，且D结局在玩家中争议颇多，因此在访谈中本作导演横尾太郎还特意强调了本作的结局将会是“Happy End”式的。那么本作的世界观是如何和《尼尔 伪装者》的D结局联系上的？当然实际如何还是让我们拭目以待吧。



题外话：《尼尔 人造人》的导演横尾太郎在2015年担任了舞台剧《约尔哈 Ver.1.1》(《ヨルハ Ver.1.1》)的原作，《约尔哈 Ver.1.1》同样是讲述了败退月球的人类派遣了人造人部队前去夺回被异星人占领的月球的故事，与本作剧情设定非常相似因为被认为是本作的原型。而本作中主角所在的部队名字“约尔哈”也是取自该舞台剧的标题。（上图为舞台剧的宣传图）

角色

从目前的官方公开的情报中，最令前作 FANS 们兴奋的莫过于前作的人气角色埃米尔已经确认会在《尼尔 人造人》中出场了，同时人造人部队中的德博尔 / 波波尔姐妹，在前作中也同样有同名角色登场。而横尾太郎也提到如尼尔，凯妮等前作角色的名字在本作中也有被提到的可能。



德博尔/波波尔 CV：白石凉子

在本作已公布的情报中，这对姐妹是能够和前作《尼尔 伪装者》产生联系的少数角色之一，而与这对姐妹同名的人造人姐妹在前作中也有登场，同时掌握着前作故事的关键。本作中她们被设定为旧型人造人，并且为了很久以前自己的同型机体的暴走而内疚，似乎也是暗示了其在前作中的境遇。

另外德博尔 / 波波尔姐妹的名字来自《龙背上的骑兵》中系列中的一把武器“德波尔波波尔”，在武器故事中的描述是由德博和波波这对姐妹所锻造的剑，在《尼尔 伪装者》中也以“背信之刃”的名字出现。



《尼尔 伪装者》中的德博尔/波波尔姐妹





埃米尔 CV：门胁舞以



《尼尔 伪装者》中的主要角色之一，也是本作中能和前作产生联系的另一位角色，其角色设定上的说明“经过漫长的岁月，记忆大部分都已经消失”在令人感慨的同时，也对应了《尼尔 人造人》是《尼尔 伪装者》的遥远未来这一设定。不过在游戏的官网上，埃米尔并没有相关的人物设定图，而是被一堆马赛克所代替，不知道这又意味着什么呢?


《尼尔 伪装者》中的埃米尔（即游戏中的实验兵器7号）

战斗系统

本作的地图为无缝链接的开放型世界，而系统部分由白金工作室倾力打造，为玩家带来了简单而又爽快的战斗系统。

◆基本操作

战斗的基本和多数动作游戏类似，□键为轻攻击，△键为重攻击，轻攻击和重攻击的组合可以形成多彩的连续技。

游戏按 R2 键是发动回避动作，并且在回避后继续移动的话能够进行冲刺跑。



简单而爽快的动作设计

而当敌人攻击的一瞬间发动回避的话，身体变成粒子状态而短暂无敌化，在这个时候发动攻击可以接上角色的专用技。







本作的轻攻击和重攻击可以用片手剑 × 两手剑，格斗武器 × 片手剑等武器组合进行设定，武器最多可以设定 2 种，2 种武器在攻击过程中可以根据状况随时切换，让战斗技巧更为丰富。

长按攻击键可以发动威力巨大的蓄力攻击，而且攻击动作也会有所变化。

◆POD

POD（**ポッド**）是游戏中跟随在主角身边的支援用作战单位，是一架搭载有各种远距离攻击武器的小型机器人。同时 POD 能够显示来自司令部的通信，不同的 POD 之间还能交换战斗的情报。

能够辅助玩家战斗的小型机器人

按下 R1 键可以让 POD 对敌人发动支援射击，如果玩家觉得手动操作难以控制的话，那么可以通过按 L2 键对周围的敌人进行自动瞄准射击，但是这样会导致火力有一定程度的分散。







POD 不仅是攻击用的兵器，还可以作为移动工具，例如让主角抓住从高处向下进行滑翔移动等等。

POD 在世界各地的强化屋中可以通过消耗金钱和素材来进行强化，其基本性能和攻击模式都能得到强化。

◆武器

灵活使用不同的武器去消灭敌人

片手剑

攻击速度、威力和范围都很平衡的武器，有着丰富的技能变化和出色的连击能力，在各种状况下都能充分发挥效果。



两手剑

重量比起片手剑更重，因此需要双手持握。两手剑有着巨大的威力，攻击范围也很广，缺点是攻击速度较慢，要充分把握好攻击的提前量。



格斗武器

攻击范围是几种武器中最狭窄的，但是高连击数和攻击速度可以说是其魅力所在，在一对一战斗时具有非常强大的威力。



◆自动模式

本作对于动作苦手、只想体验剧本的玩家也准备了这样一个贴心的操作模式，在自动模式下角色会自动进行各种攻击和回避动作。同样在游戏中也随时可以解除自动模式变回常规的手动模式。



完全不擅长动作游戏的玩家也能享受本作的乐趣

从游戏内容上来讲，本作的可研究部分其实不多。没有等级以及技能等角色扮演游戏常见要素的本作缺乏可供玩家深入研究的部分，但逗趣的剧情和角色设定配合简单粗暴却又有理有据的“金钱至上”游戏系统，使得其实际游玩体验非常愉快。无论是战斗打击感还是满屏飞钱币的视觉效果都相当爽快，难度方面也是有板有眼，只会赚钱但不会花钱的人在本作里将尝到不少苦头。

文 三日月　美编 Juxi





公主是守财奴	日本一	动作角色扮演
PSV プリンセスは金の亡者		日版
2016年11月24日 售价为6458日元	本地1人	对应年龄：15岁以上

操作说明

按键	作用
×键	回避
□键	普通攻击
△键	驱使被收买的敌人/设施
○键	蓄力攻击/收买（伊莎贝拉）
L键	拿出计算器（公主）/准备收买（伊莎贝拉）
R键	使用奥义
左摇杆	角色移动
START键	暂停菜单
触摸屏	收买（公主）

公主



以前是个爱笑、心地善良的少女，自从因双亲的债款失去家与祖国后，她脸上的笑容也随之消失，并为了复仇成为了一个只信奉金钱，冷酷的现实主义者。她是本作玩家的主要操作角色，防御力和HP比伊莎贝拉高上不少，因此适用于多种战况。特殊能力为其手持的“计算器”所附带的“钱奇迹”。

肉搏始于没钱
——普通攻击和特殊攻击



和一般角色扮演游戏相比，本作的主角既没有效果绚丽的魔法，也没有动作华丽的技能。我们复仇靠的是什么！是金钱和铁拳！本作的攻击连击相当简单,其实就是“连点□键”，在攻击时推动左摇杆可以使出攻击力更高但硬直更大的吹飞连击。

两者的主要区别除了在攻击力和硬直外，其最后一段的攻击也有不同。原地连击的最后一段攻击为快速连续出拳的“百裂拳”，攻击力奇低而且硬直很大，而吹飞连击的最后一段攻击则是威力巨大且带吹飞效果。由于本作的敌人都有一定程度上的刚体护身，玩家很多攻击都不能给其带来硬直。而且玩家扮演的公主和伊莎贝拉其实很不耐打，硬碰硬相当吃亏，因此笔者推荐平时的攻击还是以吹飞连击为主。

除了一般攻击外，本作还有吹飞攻击和蓄力攻击。吹飞攻击的操作为“×键+□键”，效果为角色正面方向的敌人吹飞，按住“×键+□键”还能使出类似于街机清版游戏中的“保险技”，效果为击飞周围的敌人，但代价是需要消耗HP。蓄力攻击威力巨大，但由于需要时间蓄力，一般只会在一对一且敌人处于眩晕状态的时候才会使用。



有钱能使鬼推磨
——收买系统



当玩家在关卡的初期开了几个宝箱或者击倒敌人并获得一定量的“启动资金”后，就可以开始在迷宫里“买买买”了。“收买”系统是本作的核心系统之一，在本作的迷宫中，大部分敌人和所有的设施（门、回复魔法阵以及各种陷阱）都是明码标价，只要玩家钱够就能买下来并让其为你战斗。

由于收买后的敌人/设施攻击



力比玩家的铁拳要高上不少，因此很多时候收买实际上也是玩家的主要输出手段之一。另外，本作的大BOSS是不能购买的，玩家还是老老实实地把他们干掉吧。这类敌人一般出现在每大章末尾，第六章由于大BOSS们会轮流再次登场所以情况有点特殊，但还是不能买。

两个角色：公主和伊莎贝拉在收买这部分有着略微的不同。公主想要收买除了要有足够的金钱以外，玩家还需要按住L键拿出计算器，然后用手在触控屏上敲下金额，最后在用手触摸想买的敌人/设施来完成购买。每次购买后都需要等待计算器电量回复后才能进行下一次购买。值得一提的是，本作的收买是买定离手的，钱少一分不卖，钱付多了也不退。这种收买方式的缺点很明显，那就是实在太慢了，在满屏敌人追着你跑的时候还要进行这么多操作除了让人手心流汗外还很容易误操作。但优点还是有的，那就是收买的有效距离很长，可以远距离收买一些普通情况下难以近身的敌人/设施。

伊莎贝拉由于没有计算器的缘故，她只能收买其面前的敌人，但取而代之的是她并不需要像公主的操作那么复杂，而且其收买没有硬直，玩家最多可以连续收买五次，但收买五次后同样会进入冷却时间。这种收买方式的优缺点显而易见，虽然买得快但需要玩家接近敌人，受伤的风险比公主要相对大一点。

在收买敌人/设施后就能驱使它们了，不同的敌人/设施有着不同的驱使(攻击)效果。除了攻击外，有一类敌人（这类敌人外表就像个心一样，会追着玩家跑而且不会攻击）在收买后能给玩家回复HP。在这里顺便说一句，本作回复HP的方法很少。收买敌人和回复阵是最常见的两个手段，但这两个手段都有一个问题，那就是可遇不可求。除了BOSS战会无限量。提供心形敌人外，一般战斗里这两个东西都很少会在玩家需要的时候出现。

最后要提醒玩家的是，除了驱使效果玩家一次只能携带一个之外，所有的收买驱使都是有次数限制的，越贵次数越少。不过本作虽然是一个关于金钱的游戏，但实际上玩家买到的“商品”很多时候都货不对版，例如卖100G的尖刺陷阱实际效果就比卖300G的三头炮台强很多，玩家不妨多买一些然后对比一下其效果。



伊莎贝拉



公主的亲戚姐姐，不知为什么反正生来就是僵尸，身上总是缠绕着一股强烈的腐臭味。伊莎贝拉会在玩家完成第三章后加入，相比公主，她无论是攻击力还是攻击频率都比妹妹高上不少，但她的HP和防御力都很低，在战斗时一旦遇到刚体比较厉害的敌人就很容易被直接打趴下。另外由于没有计算器的缘故，她不能使用“钱奇迹”。取而代之的是她可以快速购买和设置炸弹。

如果奇迹有颜色，那一定是金黄色。
——钱奇迹



只有公主才有的特殊能力，简单来说就是“抽扭蛋”。玩家通过在计算器敲入一定（大于0）的金额，只要玩家当前付得起这个金额，敲入的金额任意。根据玩家输入金额的多少，系统会随机给三个奇迹供玩家选择。奇迹分为五大类，分别为：回复类（显示为心型）、攻击类（显示为闪电）、金钱类（显示为金钱）、强化类(显示为肱二头肌)和随机(显示为问号)。

前四种的效果就和其名称一样，不过即便是同一类的奇迹在具体效果上也会有所区别，例如回复奇迹里既有最常见的回复HP，也有回复异常状态或者效果为在玩家HP降到0复活一次的“复活の奇迹”。至于玩家能抽到什么效果，那就要看你是个欧洲贵族还是非洲暴发户了。

虽然金额随意，但玩家给的钱越多，得到的奇迹质量就更好。至于奇迹的质量，玩家可以从奇迹右侧的星星数量多少来判断该奇迹的效果强弱。奇迹中最值得一提的是随机类奇迹，和其他四种奇迹都是增益效果不同，随机类奇迹中有不少是坑玩家用的。而随机类奇迹出现的概率和玩家付的金钱量有关，付的钱越多，抽到随机的几率就越少。



虽然奇迹有着“一发逆转”的效果，但由于其高昂的代价以及颇高的不稳定性。就和“奇迹”本身一样，钱奇迹是玩家到生死存亡之际才需要用到的系统。值得一提的是，在购买了钱奇迹后计算器的电量会清空，冷却时间会比一般收买长上不少。另外如果玩家对奇迹不满意的话还能选择“キャンセル”把奇迹取消掉，这样做的好处是不会清空计算器的电量，坏处是刚才给的钱就这样没了。

一个没钱的主人公是半个杂兵。
——钱神像和武具作成





1.武具数值
2.所持金最大值
3.奥义名称及效果
4.所需素材以及金钱

钱神像其实就是角色扮演游戏中的“技能点”，在没有经验值以及等级概念的本作中，玩家要想增强能力和获得技能就要消费技能点。钱神像最常见的获得方式就是在章节的每个迷宫里，只要打开金黄色的大宝箱就能获得一个钱神像，这种钱神像一个算作一个技能点。钱神像的另外一个获得方法就是靠玩家自己来制作，自己制作的钱神像和一般钱神像不同的是，有些钱神像可以一个算作几个技能点。

本作的装备只有一种，那就是武具。武具会同时提供给玩家攻击力以及防御力的加成，不同的武具还有着不同的奥义。奥义和驱使效果类似，既有攻击类的，也有回复类以及强化类。除了给玩家提供战斗上的便利外，不同的武具将会决定玩家在迷宫中所能携带的金钱的最大值。虽然在花钱如流水的本作中这个设定看似有点鸡肋，但在第四章的最后一章，玩家需要在过关时携带至少10000G以上才能过关，另外每次章节结束后剩余的金钱都是会储存在国库中，所以有个大一

点的钱包还是挺有必要的。

在迷宫中收买的敌人和设施会在章节结束后成为玩家的国民和收藏品。写成国民，读作素材。无论是钱神像还是武具，都需要国民（素材）才可以制作。玩家需要不停重玩章节来收买敌人和设施，获得新的素材然后制作新的武具和钱神像来强化自己。这同时也是本作的主要流程推进方式：推进剧情→卡关→回到之前的章节收买素材→制作武具和钱神像强化自己→继续推进剧情。另外国民的数量达到 100 和 300 时会分别奖励玩家 10 个技能点，赶紧去迷宫里买买买吧。

当然要想制作武具和钱神像，除了素材外，玩家还需要一样东西。你问还需要什么？读了这篇攻略这么久了你还不懂？钱啊。

钱要花在正路上。
——角色成长

在本作中玩家成长能力时所需的钱神像会随着能力的成长而增加，其增幅的跨度还是挺大的。鉴于本作的主角战斗能力很多时候都比杂兵弱一点，而且回复手段奇少，正确的成长和战斗思路还是相当重要的，毕竟不是所有人都想把本作当成 2D 像素版《黑暗之魂》来玩。如果说在本作的战斗中除了钱之外什么才是最重要的？那么答案将会是：HP。

从能力值计算的概念来看，本作是一款风格相当怀旧的老一代日式角色扮演游戏。只要玩家能力值堆上去了，昔日两拳就能打趴公主的强敌也会变成一拳只能打掉一点 HP 的战五渣。但由于本作增加防御力是一次一点的，提升幅度远远不及武具。因此提高耐打能力的最简单方法就是增加玩家的 HP 上限，HP 上去了，自然也耐打了。



在 HP 提升到一定程度后就可以考虑提升攻击力或者防御力，另外一些需要少量技能点就能购买的技能也可以考虑入手几个。还有一些需要大量技能点的技能虽然效果不差，但对提升玩家的生存能力帮助不大。属性耐性算是比较鸡肋的属性，虽然所需技能点很少，但作用不算特别明显。基本来说加点的顺序为：HP →攻击力 / 防御力→技能（便宜的）→技能（昂贵的）→属性耐性。

只有活下来的人才能花钱。
——战斗思路

战斗同样是围绕着生存这一思路展开，开局先把相对弱小的敌人解决掉，一些强大或者耐打的敌人则通过收买陷阱来迅速解决掉，获得足够的金钱后再把小 BOSS 或者中 BOSS 直接收买下来。本作中无论是杂兵和 BOSS 都有着一个特点，那就是攻击动作很明显而且频率一般不高，因此钱不够的话玩家可以通过场景中的陷阱和敌人周旋，万不得已的时候就是用钱奇迹吧。

本作中存在着 BREAK 和眩晕状态，这也是本作少有的能确实给敌人带来硬直的攻击手段。每个敌人的 HP 都会分为几小截，每当一小截的 HP 被打空后敌人都会陷入“BREAK 状态”，此时敌人除了会陷入巨大硬直外，不停用触摸屏“戳”它还能使其掉落金钱。另外，无论是敌人还是玩家，都会在承受一定攻击后会陷入眩晕状态。由于 BREAK 和眩晕状态互不干涉，只要玩家攻击的输出和频率足够，是可以打出“眩晕→ BREAK →眩晕”的良性循环。在一对一（例如对抗巨大型敌人时）的情况下，在其眩晕时对其使用蓄力攻击可以轻松屈死它。

不能收买的大 BOSS 思路和上文类似，虽然它们的攻击方式各不相同，但只要能运用好场景中的敌人和陷阱，配合能无限生成的收买后能回复玩家 HP 的心形敌人，本作的 BOSS 战难度其实并不高。

公主的黄金之路。
——刷钱心得



本作的白金难度不高，由于游戏系统设定的缘故，全武具收集、全钱神像制作、角色强化、收买敌人等都是联系在一起的，因此获得难度实际上并不高，也基本不可能会错过什么奖杯。真要说一个耗费时间最长的奖杯，那应该是“钱は天下のまわりもん”，这奖杯需要玩家王国资产总额达到 10000000。值得注意的是，这个奖杯要求的是当前金额而不是累计金额。

要想最有效率地刷钱，首先还是推荐玩家先玩到最终章（第八章），然后把最强武具“ロイヤルデモンソウル”给制作出来。最强武器高攻高防的特性可以省下玩家大量原本用来买回复和敌人的钱，而且其钱包容量高达 100000，管家再也不用担心公主身上钱太多钱包装不下啦。推荐的关卡是 5-5，最后的 BOSS 战里 BOSS 会不停召唤三个绿色敌人，重复击倒它们可以获得大量金钱，其效率大概为 8 分钟 5 万左右，另外一个刷钱的关卡是 5-4，在 BREAK 连击达到 100 以上的情况下，效率可以达到 3 分钟 30000 块左右的程度。

奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
プリンセスは金の亡者	白金	获得全部奖杯
干部A、お城の鸟ドラゴン	铜	击破了干部A
干部B、森の子育て蛇人	铜	击破了干部B
干部C、冷窟の出世头	铜	击破了干部C
干部D、炎窟の大蛇	铜	击破了干部D
大干部、爆弹魔	铜	击破了爆弹龙
お头ドラゴローン	银	击破了大佬
钱からの离反	银	击破了钱神
怒れる钱のカミさん	银	击破了生气的钱神
おわりのはじまり	金	看过了结局
王国大复活!	金	看过了王国民 1000 只以上的结局
プリンセスの黄金道・完	金	通关黄金迷宫
ジャイアントキリングしたったわ–	铜	初次打倒了 L 尺寸的怪物
金で心も买えますわ!	铜	初次成功收买了 L 尺寸的怪物
黄金色のお菓子どす	铜	初次成功收买了 M 尺寸的怪物
ワシにとっちゃ端金やで	铜	初次成功收买了 S 尺寸的怪物
人生最后に物言うんは金ですわ	铜	初次发动钱奇迹
奇迹も金次第ってことやね！！	铜	发动过全部的钱奇迹
流石お嬢はん！コンボ达成や–	银	公主达成 30 BREAK
ウチのコンボもイケてるやろ?	银	伊莎贝拉达成 30 BREAK
龙は转がしてなんぼや!	铜	打倒 100 只龙系怪物
ハイパ–カルシウムタイムや	铜	打倒 100 只不死系怪物
人ちゃうで、ただのモンスタ–やで	铜	打倒 100 只人型系怪物
なんぼでもムシったるど	铜	打倒 100 只植物系怪物
怀かん兽はいてもうたれ	铜	打倒 100 只兽系怪物
飞んで火に居る～やな!	铜	打倒 100 只昆虫系怪物
合计100トン	铜	打倒 25 只ファットラゴン
铠剥いて质入れたるで	铜	打倒 25 只铠龙剑士
お前ら図体だけやん	铜	打倒 25 只ドラゴンゾンビ
钱は天下のまわりもん	铜	王国资产总额达到 10000000
钱の魔力にドラゴンもイチコロや	铜	成功收买了 50 只龙系怪物
地狱の沙汰も金次第	铜	成功收买了 50 只不死系怪物
人间は简单やからな	铜	成功收买了 50 只人型系怪物
金でコヤシ买うんかい	铜	成功收买了 50 只植物系怪物
钱さえあれば虎も犬コロ同然やで	铜	成功收买了 50 只兽系怪物
これがホンマのコガネムシや	铜	成功收买了 50 只昆虫系怪物
鬼に金棒	铜	入手了全部的武具
宝は全てお嬢はんのもんや	银	从宝箱中入手了全部的钱神像
この世の全てがお嬢はんの子分ですわ	银	成功收买了全部种类的怪物
お前の物もお嬢はんのもんや	银	成功触发了全部的奇迹
钱神はんのありがたい像でっせ	银	使用王国工房作成了全部种类的钱神像
今日から超お嬢はんや	铜	初次取得了技能
もう超超お嬢はんやで	铜	公主强化到最大值
超イザベラはんでんな	铜	伊莎贝拉强化到最大值

文 昴星团 美编 心の永恒



●本文对应游戏版本：1.01

本系列沉寂多年后再度进入玩家的视线，带来了这款几乎只有 UC 系列机体的作品。虽然这次的游戏被许多对 UC 无爱的玩家排斥，但其素质可圈可点。摒弃了前几作追加的 Break 乱入系统，使得每个作品的重点剧情能够完美再现，想了解“《高达》系列” UC 纪元历史的玩家选择本作实在是再合适不过了。

SD高达 G世纪 创世	BNEI	策略角色扮演
多机种	SD GUNDAM G Generation Genesis	中文版
	2016年11月22日 / 本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4版：509港币，PSV版：479港币	

系统简介

注：由于本作有中文版，所以菜单功能部分不再着重介绍。

操作方式

剧情界面	
按键	**说明**
○	文本推送
×	显示全文本
△	自动推送文本
□	查看文本记录
L/R	文本快速推送
OPTION（PS4）/START（PSV）	跳过NPC战斗（需要先完成该关卡）
触摸板（PS4）/SELECT（PSV）	跳过剧情（需要先完成该关卡）

注：OPTION/START 键的功能只能在第一次用触摸板 /SELECT 键跳过剧情后使用，此时一旦跳过剧情进入 NPC 战斗，就无法再用 OPTION/START 键跳过战斗。

战斗界面	
按键	**说明**
左摇杆/方向键	移动光标/选择
○	确定/打开菜单
×	查看地形/取消
△	查看单位信息
左摇杆+□	加速光标移动

编制队伍

管理机体

在主菜单的编制－管理机体一项里可以选择对机体生产、开发、设计和交换。生产分为 MS・MA（战斗单位）、WAR SHIP（战舰）、SFS（辅助飞行系统）、选择性零件四种。

生产：只有以 Get 量表和开发获得的 MS、MA 才能生产，大部分战舰在完成关卡后会自动登录到生产列表里，也有少数战舰需要达成 Get 量表的条件才能生产。

开发：MS・MA 升级后，就能开发成其他机体，无论开发使用的机体等级如何，开发后获得的机体等级都会变成 1。

设计：用特定的两台 MS・MA 能设计出新机体的设计图，登录生产列表。作为设计素材的两个单位不会受到影响。



交换：用等级为 1 以上的 MS・MA 与其他机体交换，等级越高的单位交换得来的机体就越强，不过等级固定为 1。

管理角色



在主菜单的编制－管理角色一项里可以培育或招募驾驶员。培育时消耗 AP 能提升驾驶员的能力值，也可以升级某些能力的等级。驾驶员每次击破敌机就能获得 AP，在每关的战斗结算时，系统会给击坠数前三名的我方驾驶员额外奖励 AP。除了游戏中已有的角色外，玩家还能自创角色，自创角色的能力值固定，但技能和能力会根据其生日和血型变化。能力值的作用在培育界面可逐个查看，为了观看方便，下面直接给出每个能力值的说明。

驾驶员能力值	
指挥	角色作为部队的队长或领袖时增加指挥范围，作为舰长时能扩大战舰的团队区域。
射击	和射击系武装的命中率相关。
格斗	和格斗系武装的命中率相关。
守备	提高后能令角色受到的伤害降低。
反应	和机体的闪避率相关。
觉醒	提高后能增加脑波传导类武装的威力和命中率。觉醒值为1以上时，该类武器的射程范围会随着战意改变。

乘组员能力值	
辅佐	战舰副长专用参数。提升战舰的最大HP和EN，并在战斗时强化舰长的其他能力值。
通讯	战舰通讯专用参数。和战舰武装的命中率相关。
操舵	战舰操舵专用参数。和战舰的闪避率相关。
维修	战舰维修专用参数。影响战舰内单位的HP回复率。
魅力	战舰客座专用参数。可增加该战舰部队所有人获得的经验值。

关于捕获



敌方的部分战舰内有随从部队，这些部队出击后，若把它们的归属战舰击落，那么他们就会投降并原地待机(出现举白旗的标志)，这时我方战舰的指令列表就会出现“捕获”的选项，可以捕获战舰的团队区域内的投降机体。Unknown中出现的秘密机体中有一个队长机(机体头像有★号)，将其击破也能让和它一同出现的机体投降。捕获得来的机体可在编制菜单的捕获整理中找到，只有把它们全部入库才能使用，也可以把它们解体换钱。

战斗相关

难度



进入关卡前可以选择难度，难度由低到高依次为Normal、Hard、Extra、Hell四种，Hell难度要通关后才会开启。难度越高，敌人的能力越强，但我方击落敌人获得的经验值也越多。

玩家团队说明

玩家最多能有4支战舰部队，每个部队里最多能有1名领袖、2个小队和8个SFS。每个小队最多4人，分别由1名队长和3名队员组成，但队长不是必需的单位。



★领袖

一支战舰部队中惟一的存在，同时也是主要战力。攻击时能够令指挥范围内的我方任一单位进行支援，每回合开始时自动回复部分HP和EN。

★战舰

战舰的主要作用就是帮同舰队内的作战单位回复HP和EN，武器虽然强力但命中率一般，EN消耗也很大，不过本作新追加的团队攻击让它有了一定的战斗力。移动前后可以在指令列表里选择散布粒子，降低范围内敌人射击武器的命中率。

★小队

在小队队长的指挥范围内，任一小队成员在战斗时均能获得范围内其他单位的支援。支援攻击要求未待机、可以攻击到目标的单位；支援反击要求可以攻击到目标的单位；支援防御只需要其他单位在范围内即可。熟练利用小队的特性和额外行动系统，可以一回合击杀大量敌机。

★SFS

SFS出击时只能单个行动，但可以移动到我方单位处进行搭乘，出击后让我方单位前往搭乘也是可以的。SFS的作用在于变更机体的地形适应性，以增强移动能力。

武装信息

查看单位能力时可以看到其武装的属性、基本命中率、暴击率等信息。战斗时切记不要盲目选择高伤害的武装输出，要对应目标所在的场地和其机体能力选择适合的武装。



尺寸补正

每个战斗单位都有各自的尺寸，从小到大依次为S、M、L、XL、XXL这5种，XL、XXL的机体分别在小队里占2、4个单位，不过对领袖单位没有影响，另外这两个大尺寸的机体都无法搭乘SFS。尺寸大的机体能力值普遍很高，但占地面积很大。面对尺寸小的机体时，武装的命中率和自身的闪避率都会降低。

MAP兵器

武装种类的一种，移动后不能使用，俗称“地图炮”。MAP兵器可以同时攻击武器范围内的多个敌人，必定命中且不会遭到反击，同时击破多个敌人的话，也能获得这些敌人的所有经验值。不过使用后单位必定待机，无法移动，战意也不会提升。

机体能力

大部分机体具有自己的能力，可以在单位能力处查看每个能力的具体说明。此外还能通过安装选择性零件附加新的能力，不过每个机体的能力最多限5个。



Get槽

关卡中系统配给机体的专属参数，用配给机体击落敌机就能让Get槽增加，增加量与敌机强度有关。当Get槽充满后，该机体就会在生产列表上登录，不过Get槽不会继承，要让配给机体登录生产列表，就必须让它在一场战斗内积满Get槽。

团队攻击

本作新增的战舰专属的战斗指令，锁定团队攻击范围内的数个敌人，令战舰与舰队内的所有成员同时发动攻击（无视战舰以外单位的攻击范围），可锁定目标数根据已出击并处于战舰团队范围内的舰队成员数量而定。由于攻击范围广且能够复数攻击敌人，所以在舰队单位冲锋前用这招作为第一炮是非常有利于让我方单位触发额外行动的。



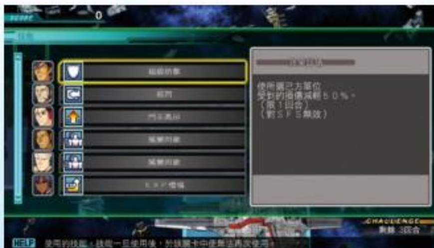
额外行动



除战舰外，我方机体每次击落敌机时都会获得额外一次行动机会，合理利用这个系统可以在一回合内击落多台敌机，不过最多只能额外行动3次。

技能

战舰、领袖和小队队长都能使用的指令，每个技能在一个关卡里只能使用一次。战舰的技能指令均来自战舰成员，小队队长来自小队成员，领袖则来自于除战舰外，同舰队内所有小队的成员。



战意

击中敌人、击落敌机、成功闪避都能增加单位角色的战意，相反被击中、闪避失败或使用消耗MP的武装时会让战意减少。战意越高，武装的威力就越高，发生暴击的几率也越高。战意由低到高共分为混乱、弱势、一般、强势、超强势、超一击6种。混乱时该单位无法行动；超强势必定会发动暴击；超一击需要在超强势的基础上击落1台敌机才会触发，攻击必定发动超暴击，不过一旦被敌人回避攻击或打中或就会令角色的战意重置为初始状态。



事件&Unknown

完成每个关卡里的事件条件就会触发事件，事件都是关卡剧情的延续，往往会出现不少新敌人。达成每个关卡最后的挑战条件，就能触发Unknown，让秘密机体现身，只要击落它们中间的队长机，就能把其余单位捕获。这些机体几乎无法在正常流程里捕获，看到了就不要错过了。



战后结算

关卡结束后,会根据玩家的战绩结算获得的金钱量,达成关卡中的挑战条件能额外获得金钱。最后会根据我方驾驶员的战绩给出王牌点数,也就是AP的奖励,击落数越多的角色获得的AP越多。

实用技术

开荒攻略

前期先打各个系列的第一关，把凤凰高达零式开发成凤凰高达→凤凰高达（解放能力）后，推荐先攻略《机动战士高达 马沙之反击》，因为这个系列只有两关，第一关的敌人比较容易对付，第二关基本只靠配给机体就能一战，用沙煞比达成Get槽条件之后击败阿宝，最后把所有敌人清理掉就能过关，之后就能生产这一强力机体（80000金钱），还可以继而开发成夜莺、ν高达、新安洲和新自护号等强力机体。

开荒驾驶员推荐



友的辅助到处无双了。

初期就能使用的系列原创驾驶员中，奈丽·奥尔森和比利·布雷斯就能学会完美无缺。奈丽先天就有这个能力，很快就能学会射击战特化，其本身的射击能力值也很高，前期就是一个非常强力的单位。比利在后期也能学会完美无缺和其他强力技能，只是时间稍慢。自创角色根据其生日和血型的设定也能学会完美无缺，只要沿用初始的1月1日A型血（领袖指挥术+EXP增幅）的设定即可，而且其能力发展到后期也不弱，推荐创建一个。

选择驾驶员除了要筛选能力值外，其个人能力也是非常重要的，个人能力中比较出色的一个是完美无缺（满HP时加攻，给敌人的伤害增加），满级时加80攻击力、给敌人追加20%伤害的效果非常暴力，战斗时先和队友在一起上前作为诱饵等待反击，让队友支援防御保证HP不减，反击击破敌机增加战意，达成超强势或超一击就可以脱离队

刷钱建议

《机动战士高达 MS IGLOO》可以说是刷钱圣地，因为这关没有 MS，敌人都是超容易对付的小飞机和战舰，捕获所有单位解体的话一把可以得到将近 80000 左右的金钱。

人物升级&刷AP攻略

★升级准备

领袖：新自护号

小队队长：高达试做 2 号机

高达试做 2 号机小队技能：攻击爆裂（代号・菲尼克斯）+ 损伤控制（原创角色伊万）

其余小队技能：攻击爆裂 + 锁定 ×2

战舰要求：适应性宇宙 A、移动力 6 搭配移动力 +1 的零件，完成《MS IGLOO》第一关后登录的巴布亚可以满足条件

战舰技能：EXP 增幅 + 摇摆回避

★练级地点&内容

《机动战士高达 UC》第一关，练级人员全部放入战舰。

★步骤



回合①：放出新自护号尽量靠近新安洲，但不要走出战舰的指挥范围。然后战舰对新自护号使用摇摆回避技能，再往左 4 下 1 的方向前进，回合结束。新安洲必定会过来攻击新自护号，随意反击。

回合②：新自护号使用锁定 + 攻击爆裂，往左上方走一点距离，用最强武装秒杀新安洲，触发事件。事件过后新自护号移动到下图位置待机，战舰继续往左 4 下 1 待机。出动高达试做 2 号机，如下图紧贴新自护号后方待机。最后在战舰附近放出其他战斗单位，切记不要离敌人太近。敌人回合中，有 2 台秘密机体必定攻击新自护号，选择回避即可。

回合③：高达试做 2 号机使用攻击爆裂 + 损伤控制，用地图炮攻击安杰罗的基拉・祖鲁上方，这样就能用核弹把所有敌人炸剩 10HP。给战舰使用锁定 +EXP 增幅，之后冲到最前面用团队攻击把敌人统统打倒即可。

★追加

用这种方法刷高难度关卡时，高达试做 2 号机必须装载增加 1500 武装威力的零件，否则核弹无法把某些敌人炸剩 10HP。新自护号也要安装增加攻击力的零件，以保证能秒杀新安洲，小队技能里有斗志高昂（让范围内 1 个我方单位战意变成超强势）的话更好。

奖杯列表

游戏的奖杯难在刷，不过运用以上介绍的方法，剩下的就是时间问题了，不过中文奖杯有几个描述错误，下面会逐个说明。

奖杯种类	名称	获得条件
白金	宇宙世纪百年的祈祷	获得其他奖杯
铜杯	逃离	完成了「机动战士钢弹（高达）」
铜杯	战士们的罪业	完成了「机动战士钢弹（高达）MS IGLOO」
铜杯	最后手段	完成了「机动战士钢弹（高达）第08MS小队」
铜杯	TO BE CONTINUED···	完成了「机动战士钢弹（高达）CROSS DIMENSION 0079」
铜杯	苍蓝传说	完成了「机动战士钢弹（高达）外传 THE BLUE DESTINY」
铜杯	结束战争的广播	完成了「机动战士钢弹（高达）外传 在殖民地坠落之地······」
铜杯	挣扎前进者	完成了「ZEONIC FRONT 机动战士钢弹（高达）0079」
铜杯	战争终结	完成了「机动战士钢弹（高达）战记 Lost War Chronicles」
铜杯	和平协定	完成了「机动战士钢弹（高达）外传 宇宙，闪光的尽头······」
铜杯	铁青之马的末路	完成了「机动战士钢弹（高达）外传 MISSING LINK」
铜杯	小小战争的终结	完成了「机动战士钢弹（高达）0080 口袋中的战争」
铜杯	泪如雨下	完成了「机动战士钢弹（高达）战记 BATTLE FIELD RECORD U.C.0081」
铜杯	浊流	完成了「机动战士钢弹（高达）0083 STARDUST MEMORY」
铜杯	应该回去的地方	完成了「机动战士Z钢弹（高达）A New Translation」
铜杯	启程	完成了「机动战士ZZ钢弹（高达）」
铜杯	跨越无尽的宇宙	完成了「机动战士钢弹（高达）逆袭的夏亚（马沙之反击）」
铜杯	可能性的地平线	完成了「机动战士钢弹（高达）UC」
银杯	Remains	完成了所有系列作品
金杯	Eternal Cradle	完成了所有关卡
铜杯	历史见证者	首次达成了任务
铜杯	进化的入口	达成了25%以上的任务
银杯	时代的变革	达成了50%以上的任务
银杯	人类的革新	达成了75%以上的任务
金杯	在可能性中动摇的未来	达成了所有任务
铜杯	吉翁尼克（Zeonic）公司	首次进行了「开发」
铜杯	兹马德（Zimmad）公司	首次进行了「设计」
铜杯	亚纳海姆（阿纳海姆）公司	首次进行了「交换」
铜杯	震动吧宇宙、相逢吧生命	将新招募的角色登录至招募列表
铜杯	越过光芒之巅	首次建立了个人角色
铜杯	射入战场的光明	将新建选择性零件登录至生产列表
银杯	翱翔天际的激情	在一次战斗中给予敌方1机总计100000点以上损伤
银杯	月光之梦、宇宙之魂	使1架MS/MA的等级达到75以上
银杯	大舰巨炮主义	使1艘战舰的等级达到35以上
银杯	名为可能性之神	使1名招募角色的等级达到75以上
银杯	吉翁（自护）十字勋章	累计击坠数达到3000架以上
银杯	AE大户	累计使用了1000000 CAPITAL以上
银杯	M.S.ERA	将所有MS/MA单位都登录至生产列表上
银杯	一片汪洋的海面	将所有战舰都登录至生产列表上
银杯	活在宇宙世纪的人们	将所有招募角色都登录至招募列表上
银杯	毕斯特财团	将所有选择性零件都登录至生产列表上
金杯	UNIVERSAL CENTURY	资料登录率达到100%

在可能性中动摇的未来

注意中文版的《机动战士 Z 高达》最后一关的任务说明有误，应该是 6 回合打败铁奥。

M.S.ERA、一片汪洋的海面

这两个中文奖杯的描述有误，应该是把所有单位登录在图鉴上，也就是说只要见过该机体 / 战舰即可。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 稀饭 美编 NINA

DISHONORED 2

在上期的特快梦叶为大家介绍了本作的基本操作和潜入概念，本次攻略则会把重点放在潜入的一些更为细节的心得和关卡的分析上，务求能够帮助大家摸清关卡的特征和隐藏的细节，并更顺利地潜行。而鉴于本作已经是中文版，剧情部分自然就不多提及了，留给大家慢慢欣赏。

冤罪杀机2	Bethesda		动作冒险
多机种	Dishonored 2		中文版
	2016年11月11日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4：465港币、XOne：468港币		

潜入相关心得

虽然本作和前作一样，允许玩家和敌人进行正面交战，也为此设计了不少相关内容，例如超能力当中的“嗜血”和“反射”，还有剑刃和枪械的升级等等，但是潜入肯定才是游戏本身玩法的核心，所以本次攻略会重点写一下潜入相关的内容心得，分为几个部分，首先是针对本作奖杯/成就要求的潜入手段选择，然后是潜入的具体规则，最后还是一些个人的心得。



两个周目的潜入选择

本作的白金/全成就过程中，需要达成几点，一个是分别用两位角色通关，另一个是分别用低混乱度和高混乱度通关，加上还有特殊击杀相关的奖杯/成就和不杀人以及不被发现奖杯/成就冲突（虽然理论上可以通过SL大法解决），还有不用超能力通关的奖杯/成就存在，因此把游戏玩两遍算是标准配置。而随之出现的问题是，这两周目游戏当中应该分别完成哪些条件？下文会给出两种建议，玩家可以按照自己的习惯来去尝试达成。

●一周目不杀人+不被发现，二周目不用超能力

这是处理这一类游戏最传统的两周目通关选择，第一周目玩家可以靠着超能力的帮助，实现不杀人以及不被发现通关，当然过程中免不了各种被发现然后需要S/L，但到了二周目就苦尽甘来，反正最麻烦的条件都已经达成，就可以一手拿枪一手拿剑一路杀通关，速度之快可能会让你自己都吓一跳。这个打法的缺点是在于一周目过程会很痛苦，而如果玩家想要先用不使用超能力通关的方式来摸熟关卡，再进行不杀人+不被发现，也是一个比较稳妥的方案，但因为有超能力和没超能力可以使用的关卡路线有比较大的差别，而且这样会导致不用超能力的周目还得花时间探索关卡为下一个周目作准备，需要花的时间也会相应增多，玩家们可以按照自己的耐心程度来取舍一下。



▶这种攻关方式的最大缺点是经常需要兼顾勒晕敌人和不被发现，很容易出状况。

●一周目不被发现，二周目不用超能力+不杀人

这是在本作新增了高空落下击倒和战斗中能够用勒晕终结敌人的手段后变得更为可行的攻关方式，好处显而易见，把不杀人和不被发现分开处理可以很大程度上降低游戏的难度，因为超能力项目当中存在着“暗影击杀”这个前作就有的升级能力，被玩家暗杀的敌人尸体都会立刻消失，这意味着玩家无需费心思去藏匿敌人的尸体，暗杀动作也比勒晕要迅捷得多，更是可以采用远距离射击十字弓箭的方式击杀对方，安全高效。

而到了二周目，因为没有了不能被发现的负担，玩家就算被发现也可以通过在战斗中使用昏睡飞镖，击晕地雷和即时格挡后勒晕失衡敌人的方式不杀人地直接突破关卡，而不杀人带来的低混乱度也让昏迷的敌人被血蝇或成群老鼠杀死的可能性大幅度降低。当然和有超能力辅助的潜行流不杀人通关比起来，这种刚正面还不杀人的通关方式，不确定因素还是相对多一些，某些敌人被自己人误伤杀死的可能性也颇高，加上因为无法开启骸骨护符制作超能力而导致在护符上得到的增益下降，所以玩家在攻关过程中可能得混合着潜行和正面战斗一起使用才能够顺利通关。

另外因为暗杀会导致混乱度上升，所以第一周目玩家会遇到更多血蝇带来的麻烦，具体的处理方法会在后文的心得部分提及。



▲这种攻关方式的缺点是后期很多场景都有大量的血蝇，得花功夫去处理。

潜入规则

潜入的大概诀窍已经在上期的特快专递当中给大家介绍过了，这里将更为具体地说一下潜行当中的一些规则。

1.可侦测范围

本作——或者说大部分潜行游戏都有的一个特征，就是敌人不容易注意到位于高处的玩家，这一点已经在上期的特快当中提到过，但要注意的是，其实这个特点还包含了几个因素的影响。

一个是角色的身体状态，蹲着的角色和站着的角色敌人视野里的可察觉范围是不一样的，前者能够有效削减敌人察觉到玩家的距离，加上当玩家处于高处时，敌人和玩家之间的直线距离是长于两者站于同一平面的，自然更不容易被察觉。

另一个是声音，就算玩家处于高处，只要发出了能够被敌人察觉来源的声音，就有可能会被敌人察觉，这一点最明显的差别就是站在高处使用手枪和十字弓向敌人射击，用后者除非是连续射击让敌人察觉到了箭的射击方向，不然基本上是不可能会被敌人察觉的，最多只能够令对方进入警戒状态，但是如果使用手枪，就算杀死了目标，附近的敌人几乎立刻就会察觉到玩家所在的位置。



◀躲在高处还可以听到很多有趣的卫兵对话，里面有的甚至包含着能够解开关卡中秘密的线索。

还有一个就是敌人的状态和种类。正常状态的敌人是最放松的，所以基本上不会朝着自己的上方查看，因此也就构成了上空的安全地带。但是如果敌人因为听到不寻常的动静或是战斗的声音而进入警戒状态，那么他们的观察方式就会发生变化，虽然仍然偏向于观察地面和下方还有各种藏身处，但也有会有抬头的时候。而猎犬和亡灵犬或许是因为身体结构原因，除了能够用嗅觉察觉玩家在附近，也特别容易察觉到位于高处的玩家，就算是平常的巡逻状态也一样。

因此虽然藏在高处仍然是最保险的潜行手段，但并不等于是随时适用，必要时走走地下暗道和小巷子还是有必要的。

另外要提一句，原本在前作当中除了敌人上方是安全的，桌底下也是安全的，但是这个逻辑在本作当中被修正了，因此藏在桌下方很容易会被敌人察觉，已经不是一个很好的潜行躲藏选择。

2.意识与被发现

本作当中不被发现奖杯/成就比起过往要更为简单一些，一个很重要的原因就是加入了能够随时查看的统计系统，靠着这个系统，我们就可以很明晰地了解到被发现的判定条件：只有敌人头山闪现出三个叠在一起的红色意识符号时，才算是玩家被发现，其余一概不算。

这意味着敌人头上出现白框的意识计量表符号时，玩家还不算被发现，就算敌人头上的计量表变成了红框，也还是不算，只有红框计量表里面的红色槽也填满，并且变成了三个叠在一起的红色意识符号时才算是被发现。

因此实际上要打破玩家不被发现状态也不是那么容易的，这一点对于柯尔沃来说尤为有优势，他的快速移动能力“瞬移”在升级之后，可以让玩家在选择瞬移地点并且保持不移动时让时间停止，所以只要发现敌人头上出现意识计量表就可以立刻静止不动并启动瞬移能力，找一个安全地方后传送过去即可。相比起来艾蜜丽反而少了这方面的优势，完成不被发现奖杯/成就的难度会更高一些。

▶本作的教程比较水，像是对于意识部分的介绍就比较简短。



3.声音效果差异

声音是游戏当中引起敌人注意的一大因素，但是实际上游戏中敌人对于不同声音有着不同的反应，大体上可以分成两类。

第一类是一般噪音，最典型的例子自然就是游戏当中到处都是的瓶子和杯子，它们在敌人听觉范围内碎裂后，虽然会让所有听到的敌人都进入警戒状态，但他们一次往往只会派出一个人前去查探噪音发出的地点，其他人只会短暂改变他们正在进行的脚本行动，或是干脆留在原地恢复原本的状态。游戏中颇常见的闹钟也有类似的功能。这种噪音是用来分化那些站得太近的敌人并将他们在落单时一一解决的最佳途径。

第二类是战斗声音，类型非常多，从最简单的用剑对着栏杆砍一刀，到十字弓箭射击地面时发出的撞击声响，再到枪械射击声和手榴弹的爆炸声都算。这一类声音会令任何听到的敌人都立刻赶往声音发源地。大部分情况下，这种声音是应该避免发出的，

Tips 虽然勒晕比起暗杀要更花时间，但是其实玩家在勒晕敌人的过程中是可以缓慢移动的，所以可以一边勒一边把敌人拖往安全的角落。

因为会引来太多的敌人。但是在合适的情况下，这一类战斗声音也可以起到奇效，尤其是对于没有“骨牌”这种便利超能力的柯尔沃，可以靠着战斗声响把复数敌人引向已经埋好击晕地雷或是弹射剃刀的通道，让他们被一次过解决。



▶除了用来干扰人类敌人，一般噪音也是分散猎狼犬注意力的常用手段。

4.倾身窥视

这个前作就存在的特殊操作是非常不错的观察技巧，尤其是在没有超能力的通关过程中，是玩家惟一能够在不被敌人察觉的情况下观察敌情的手段。但是本作也对这个系统作出了限制，如果玩家保持探头状态太久，敌人只要看着玩家这个方向，仍然会让意识计量槽慢慢累积，直到察觉到玩家冒出的脑袋。

这种情况应该避免，但是实际上有时候也是一种调动敌人的手段，毕竟如果只有一个敌人看到玩家，那么对方就会在计量槽累积过半时起疑，前来调查，这时候如果玩家能够找到合适的地方躲起来——例如高处，就可以把敌人引到玩家原本所在之地，然后用本作新增的坠落式狙击（其实就是非致命的击倒）或是坠落暗杀解决对方。

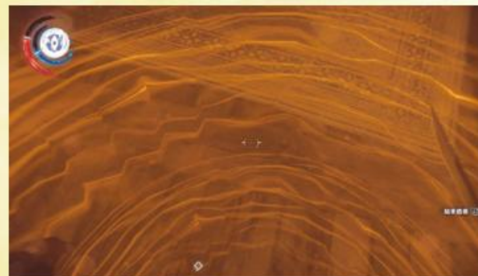
另外提一下，倾身窥视状态之下玩家是可以转身以及进行射击的，有时候玩家在高处发现自己的射击路线被障碍物挡住，不妨试试用倾身的方式调整一下视角，说不定就会发现一个可用的射击角度。



◀虽然探头比前作要弱化了一点，但后期在得到足够强化后，敌人仍然是对玩家的探头睁眼瞎。

5.潜行与步行

走蹲坑步应该算是潜行游戏里的标准行动方式了，本作里也一样，按下○键/B键后用潜行方式移动是玩家最常处于的状态——除非你是打算全程杀过去。但是实际上如果只从产生噪音的角度来看，轻推摇杆情况下角色的步行不但速度相对高一些，也并不会发出多大噪音，所以其实某些场合玩家是可以考虑用步行来代替潜行移动的，前提是玩家不需要经过其他敌人的视线范围，因为步行毕竟是属于站立状态，玩家是处于容易被察觉的状态。另外步行比起潜行还有另外一个缺点，就是在高处落地时产生的声音更大，这很可能会引来不必要的注意。在玩家后期升级了靴子，从而令跑步（站立状态下全力推动摇杆）和冲刺（按下L3键/LS键后全力推动摇杆）也不会发出声音后，也要记得这一点差别，不然很容易玩脱，更何况游戏中似乎没有处理好这个强化项目，有时候角色在跑步和冲刺时仍然会发出声音……



◀站立状态下跳跃落地后会产生大量的噪音，就算是简单难度敌人的听力范围也很容易会捕捉到。

潜入心得

下面的是笔者自己在游戏当中的一些潜行心得，大部分都是一些细节上处理手法的总结，希望能够对刚刚接触这一类游戏的玩家有所帮助，至于对老手来说只能算是抛砖引玉，毕竟这是一个很强调玩家潜入创意的作品，一个人的想象力总是有限的，所以也欢迎回头大家把自己发明的潜行神技告诉我们，毕竟现在我们可是和吉尼斯世界纪录有合作的，要是你的技巧足够惊艳，说不定还能拿个纪录哦！

1.蹲着潜行，站着搜索

鉴于游戏在游戏过程中经常需要蹲着行走，相信大部分玩家都干脆习惯了维持在这个状态下进行搜索物品，但是实际上这种习惯很容易会漏东西，因为大部分情况下桌面的高度和玩家蹲下时的视线是接近水平的，一些比较扁平的物体如果放在桌面上，就算玩家开了强化过的“透视”超能力也很有可能看漏这些被高亮标记的物品。另外游戏当中有部分收集品——例如好几张画像都是直接悬挂在房屋区域的墙壁上，除非玩家习惯了时时强迫自己在搜索的时候往上看，不然用潜行时的视角是很容易看漏的。所以记得要在搜索的时候恢复到站立状态。



▲为什么蹲着收集这幅画时会有种自己化身痴汉的错觉（笑）。

2.先清场，再搜刮

这里指的不是整个关卡的清场，而是局部。因为本作仍然是传统的潜行游戏，所以实际上每一关的地图尺寸都不是很大，但是结构繁复，往往被分割成好几个有起码一两条通道相连的区域，这导致了就算玩家手上有地图，想要搞清楚结构还是得花功夫去摸索。而搜刮一个区域带来的好处不少，包括能找到金钱、各种消耗品道具和收集品，有时候甚至是保险箱的密码、暗道的位置等信息也会藏在一些文本当中，所以起码在第一次通关时，全面地搜清楚场景当中的每一处地方都是很有必要的。但是如果玩家习惯看到有物品就拿，就算附近有敌人也是见缝插针地搜刮，很容易会产生遗漏，所以最好是在拿到地图后，按照上面的区域划分，清除了一片区域当中的敌人后，再来仔细搜刮，确保没有遗漏。



▲桌子对面的督军同学睡得正香，这张蓝图我就不客气拿走啦！

3.进场先找地图

除了少数几个场景，本作当中的大部分关卡区域都有地图，但不是直接显示在游戏界面当中，而是需要在场景中找到。这些地图一般是贴在公告板或是建筑入口附近，阅读之后会作为文本显示在“传说与地图”项目中，有了这些地图玩家就可以相对直观地认识到整个场景的构造，有一些隐藏区域在有地图提示的情况下才会比较容易找到。但是本作的地图不太体贴——或者说比较真实，没有红点标出玩家现在所在何处，只能够通过对不同地点的标识和进入场景的地点来推断。因此本次攻略当中还会有对每一张地图的解明。


▲在这区域找地图的一大槽点就是：柯尔沃你是有多宅？自家王塔外面的路都不认得？

4.藏好昏迷的人

比起本作当中不被发现通关的条件之宽松，不杀人通关看似更简单，但实际上更麻烦。原因是多方面的，但归纳起来其实就一句话：昏迷的人才是大爷。因为游戏对于杀人的其中一个判定，就是让对方失去意识后，被外部因素杀死。这个外部因素包括但不限于被麻醉后掉下楼摔死、躺在地上被血蝇蛰死、被路过的鼠群啃吃和昏迷后倒下时跌进附近水里淹死。一言蔽之，别以为把对方勒晕就万事大吉了，还得将人藏好，而且不能随便藏，得找个安全通爽没有外部因素干扰的地方让对方好生躺着，别破了你手不沾血的“圣母金身”。个人推荐的地方是高处，但不要找太狭窄的地方，起码得是能够躺下一个人的区域。前期场景中最好是找那种贴墙的大书柜，其顶部除了是躲避敌人的好地方，也是藏人的好地方。后期场景当中有不少前作当中到处都是的高廊檐，就是走廊顶部墙壁上伸出来的平台，也是潜行藏人的不二之选。另外看似很不安全的吊灯以及悬空花坛其实也是非常好的藏人处。系列传统中藏人用的垃圾箱也不错，但是在本作中出现得比较少。



▲这位女仆小姐被藏在了一个安全的角落，不过我们的摆放方式似乎出现了一些问题……

5.小心平民

和多数潜行游戏一样，本作当中的平民用的是和敌人不一样的AI系统。他们在看到玩家之后不会出现意识计量槽，而是直接目击到玩家，但是只要在他们目击的一小段时间里离开他们的视线，平民就不会有任何举动，只是在抱怨两句后恢复自己的平常状态。但如果玩家停留在他们面前的时间太久，他们就会大喊着进入发现状态，并且跑去附近通知卫兵前来逮捕玩家。而如果平民目击了玩家的犯罪行为——例如勒晕卫兵、搬运尸体或是昏迷的敌人等等，也会进入发现状态。鉴于他们在某些场景当中出现得挺多——尤其是大皇宫那一关，所以必要时玩家也得出手处理一下平民。


▲这两位在玩危险游戏的贵族是大皇宫关卡里最难搞的两个挡路平民NPC。

最好的处理方式是在他们落单的时候，直接走到他们身前或者身后，将其勒晕，鉴于平民不会在看到玩家的一瞬间就进入发现状态，就算是正面走过去勒晕也是没有风险的。而有两个平民出现的地方，玩家就需要斟酌一下有没有必要对他们进行处理，如果对方是拦在了必经之路上，可以考虑用超能力混过去，或是看好他们所处的方位，对其中一个用昏睡飞镖，然后立刻勒晕另外一个。三个或以上的平民同时出现的场合比较少，有的话一般也是在中立区这种玩家就算露脸也是安全的区域，或是平民彼此之间其实站位很分散，可以一一处理掉。

6.活用黑市

黑市是本作当中加入的商店系统，最有趣的地方自然是在于这些店既可以用来进行正常贸易，也可以进去搜刮一番。但是切记，最好不要把偷黑市当成是碰到这种商店后的第一目标，因为只有黑市正常运营时才可以提供装备升级服务和无限量的消耗品供应——只要你付得起钱。而只要玩家进入黑市商店内部，并且被店主察觉或是让店主失去意识，那么就无法进行升级和消耗品购买，只能够偷窃展示柜当中的物品，而这些物品都是只能一次性拿取，要是玩家自己本身就比较缺乏物资，这种时候偷窃黑市其实只是饮鸩止渴，还不如留着黑市好让自己在攻关过程中找到金钱后回来先补充好物资，再对黑市下手。

另外，因为玩家大部分情况下都需要在完成关卡后再回到关卡的起始点，然后坐小艇返回恐怖鞭痕号，而黑店一般都位于关卡起始点的不远处，又或是关卡的第一个区域，所以最正常的黑市掠夺方式，应该是进入关卡后，先用黑市补充物资，等最后完成所有内容后，在黑市解锁之前关卡中找到的蓝图，买完升级后，将物资重新补充到再拿走展示柜台上的物品就可以补满的地步，然后就可以去掠夺黑市，来保证最大收益。

另外提醒一下大家，因为一旦掠夺黑市就会引发后期某家黑市雇佣战嚎作为保镖的情况，从而导致“索科诺斯之歌”奖杯/成就中需要聆听的三对音乐二重奏表演者中的一对不会登场，奖杯/成就也会变成在本周目无法解锁，所以在掠夺黑市之前要切记这一点。


▲有的黑市老板看似防守宽松，实际滴水不漏，例如这个窗户看似不严实，但柯尔沃是没法用瞬移进入室内的，只能乖乖去找暗号。

Tips 老鼠一般要到超过6只之后才会变成敢于主动袭击玩家的鼠群，玩家可以借此观察出哪些鼠群是有威胁的。

7.特殊敌人处理手段

上期梦叶已经向大家介绍过几种特殊敌人的处理方式，这里再补充一点稀饭我个人的心得。

血蝇的最常规处理方法自然是烧夷箭和易燃的酒，但实际上它们比较脆弱，在附近没有敌人会发现玩家的情况下，尽可以用其他手段大胆处理，例如潜行流玩家可以把平常根本用不上的手榴弹、黏性手榴弹和手枪子弹直接朝血蝇的巢穴招呼，效果一样好。如果玩家得到了能够提高剑击速度的骸骨护符或是杀死血蝇后回血的骸骨护符，并将其做成有四个重复特质的大型骸骨护符，那大可以直接正面冲上去砍。只要失去了蝇巢，其实血蝇的攻击性非常一般，是很好对付的。

血蝇共生者出现得不多，除了上期提到的用陷阱对付，其实最好处理的方法就是远远地用昏睡飞镖搞定。不要尝试对他们用刺痛箭，是没有效的。

除了上期提到的方法，对付发条战士最干脆利落的手段是升级到能够生效两次或以上的击晕地雷，其生效后的第一击可以让发条战士进入发电过载状态，然后瞬间发动的第二次电击可以让其直接过载爆炸，散落一地。

十字弓箭除了用来远距离击碎尚未进入苏醒状态的死灵犬，其实只要在不太远的距离准确命中苏醒状态的死灵犬头部，照样可以将其一击秒杀。

女巫虽然本质上算是一般敌人，但是拥有了能够短距离传送的能力。不过如果玩家在同一个的地点制造噪音，女巫每次传送的落点是相对固定的，所以玩家可以对一些坐在高处的女巫在特定的位置使用声音引诱她们，观察她们传送的落点后读档，在落点设好陷阱后再故技重施，一次过搞定复数的女巫。



▲用击晕地雷对付发条士兵的一个好处是，玩家可以安好地雷后躲得远远地看着对方被摧毁。

8.升级抉择

游戏当中几个升级大项最后都会有终极升级选项出现，里面两者只能够选一个，例如十字弓可以选择是高射速的“致命一击”升级还是能够让十字弓能够锁定三个敌人后射击的“喷射器”。但是对于潜行流玩家来说，比较有用的终极升级不多，主要能用上的，一个是嚎箭的升级，个人建议选“古嚎箭”，因为女巫的登场机会比另外一个升级“深嚎箭”对应的敌人猎狼犬要多。服装升级肯定是升让玩家在光线明亮区域不容易被看到的“虫尘包装材料”。

但是在普通的升级项目当中，有一个升级是相对矛盾的，那就是普通升级里的“立即昏睡飞镖”，其效果可以让玩家在不用飞镖击中敌人头部时也让其立刻陷入昏睡。这种效果虽然好，但是却不利于一些战术的运用，例如有两个敌人一前一后站着，前方敌人一段时间后会转身，时间可能不够玩家勒晕后方敌人并搬走，如果这时候用普通飞镖击中前方敌人头部以外的身体部位，然后在昏睡效果生效之前潜行到后方敌人背后对其实施勒晕，前方敌人可能正好会在转身时陷入昏睡，从而不会目击到玩家正在勒后方敌人的脖子。

但是如果升级成了立即昏睡飞镖，前方敌人中镖后会立刻昏睡，被后方敌人目击并引起其警觉，玩家有可能会错失勒对方脖子的机会。这一点在有超能力辅助的情况下可能显得影响不大，但是在无超能力潜行通关过程中会造成不小的影响，所以玩家需要作出一定的取舍。



▲在合适的场合使用时，古嚎箭对于女巫有奇效。

关卡详解

《冤罪杀机2》的关卡在整体面积上比起前作有了提升——这一点老玩家在打到最后一关重回前作就有的王塔场景时应该能有所体会，但总体而言，加强得更多的还是关卡的复杂度，因此也显得本作的地图格外地不近人情，基本上除了用来掌握关卡大致结构之外就没什么用处了，秘密都要留给玩家自己的去发掘。当然这对于真正喜欢这款作品的玩家来说应该是种享受——吧，起码稀饭我自己还是挺喜欢这个挖掘秘密的过程的，但如果各位读者大人觉得开着透视满地跑找隐藏物品太折腾（真的是挺折腾，我人生中的半个月就花这上面了），那就来用下面的关卡地图指引作为参考，愉快地通关吧。

丹沃尔漫长的一天

这个关卡严格来说分成两个部分，皇室寝室和王塔区，其中皇室寝室没有配套地图，但因为场景本身就很小，也只有一个纪念品需要拿，所以只会放出文字描述，而王塔区会有详细的地图解析。

●皇室寝室

1. 关卡的目标是杀死或用特殊方式处理掉目标：莫提默・兰姆西。做法是先把通往觐见间路上的两个卫兵都勒晕，藏在洗手间或是任何不会被一路走向安全室的兰姆西看到的地方。之后打开通往觐见间的大门，听完兰姆西和卫兵卖弄家世之后，躲在掩体后方，等兰姆西走向安全室时跟在后方，直到他进入安全室并查探完房间后，会坐在入口下方的椅子处抽烟，玩家可以拿起一个玻璃杯，跳上椅子上方的栏杆对着他的脑袋丢过去，就可以将他打晕。之后搜索他身上，拿回图章戒指，就可以从安全室内部锁上大门，达成非致命解决兰姆西的条件。



记得千万不要打开艾蜜丽之前被关着的房间的门，不然兰姆西会发现艾蜜丽已经逃走，会进房间搜索，这时候就只能直接去勒晕他拿走戒指直接进安全室，虽然也可以达成条件，但会少听几句兰姆西的台词。

2. 安全室里会有一张床，是艾蜜丽当年的睡床，在床上放的架子上，玩家可以找到第一个纪念品：山缪・比奇沃斯雕刻。

3. 离开安全室进入王塔区，在门口不远处就会碰到第一幅画：《库斯提斯、摩根与必要条件之子》。

Tips 如果玩家喜欢使用附身能力，记得不要看到老鼠就随意杀，不然就没有附身对象了。

●王塔区

下图的标记与序号采用字母而不是数字，避免与原图的数字产生辨认冲突。地区地图因为不会标明楼层，所以在注解当中会说明关键物品所在的楼层。标注物品包括了奖杯/成就相关的纪念品和画，符文和骸骨护符因为有心脏指引，只会标出那些获得方式特别麻烦的。

A：玩家从安全室落到地面的区域，等同于起始点。

B：房屋当中藏有一幅画：《鲍伊尔女士的钝副角》。画拿走后会露出后方的保险箱密码，保险箱就在同一个房间里。

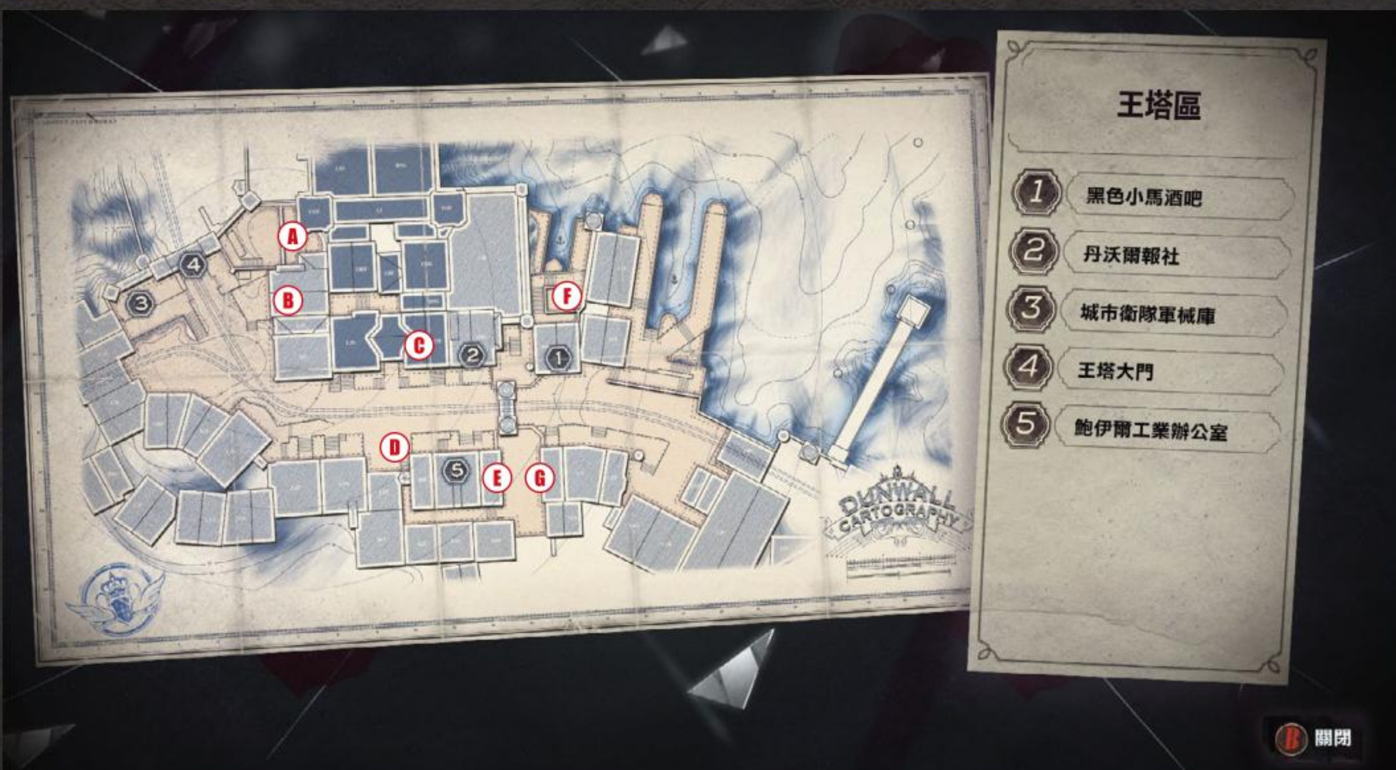
C：来到楼上的报社可以看到一位士兵在威胁报纸发行商，在其杀死发行商之前将其勒晕可以救下对方一命并解开对应奖杯/成就。注意不要杀死卫兵，不然会让发行商进入发现状态，影响不被发现通关的奖杯/成就获得。

D：此处通往鲍伊尔工业办公室后方小巷，巷口有区域地图。

E：鲍伊尔工业办公室有大量金钱可以搜刮。

F：酒吧后方有两个帽客，处理掉后可以在酒吧下方的仓库里找到一些物资。另外从这里的入海口可以一口气游到恐怖鞭痕号上。

G：从此处的卖鱼摊位旁东方的柜子沿着排气管道往上爬，可以看到一个窗户被木板封住的房间，砍烂木板进去然后砍烂木板封住的大门来到阳台，从向东方的屋檐上一路走，可以绕到场景的最东方，沿着一条伸出海外的排污管道入海，游向恐怖鞭痕号。



世界边缘

这个部分严格来说只有一个区域，不过玩家的任务起始点是恐怖鞭痕号，所以分成两部分来解说。

●恐怖鞭痕号

1. 在玩家能够正式于船上探索之前，会进入虚空之境，玩家可以在这里选择是获取界外魔的印记和超能力，还是不要超能力直接靠自己通关。之后收集到心脏和两个符文，就可以开始正式流程。

2. 能够移动后立刻用心脏侦测，可以在船外的水中找到一个符文，记得注意氧气槽，别淹死在水中。

3. 完成分支目标打开仓库可以拿到一些补给，从船外部的打开的窗户进入仓库内，然后砍断封住大门的木板即可。

4. 记得搜索索科洛夫房间和梅根的房间，阅读里面的所有文本，好为“皇家间谍头子”奖杯/成就做准备。这些都搞定之后就可以和梅根对话，前往造船厂区域。

●造船厂区域

A. 起始点。

B. 正面有公告栏贴有通缉令的建筑高层有一扇打开的窗户，通往一位画家的房间，里面可以找到一幅画：《高级督军萨迪斯·坎贝尔的等距映射》，没有超能力也可以从旁边的建筑雨棚上一路爬上去。同时雨棚上方也有两个窗户可以进入到一个封闭的办公室，里面的平民最好勒晕，不然他会呼叫警卫，办公室里的保险箱有一份蓝图。

C. 黑市所在建筑旁的这栋大楼里有大量血蝇，找到一个被大量杂物堵住，但是上方可以爬过去的门廊，正对的走廊处有一个女人的尸体，和一封信，以及两发烧夷箭，楼上的屋子里有一个血蝇共生者和不少血蝇，建议用昏睡飞镖解决共生者，烧夷箭留给血蝇巢，或是用屋中的易燃酒瓶。在这个房间的血蝇培养缸里可以找到黑市的后门钥匙，鉴于这个区域是离开后就不再回来的，记得在解决后面的所有障碍后回来补充物资并且把黑市偷清光，但尚未完成“索科诺斯之歌”奖杯/成就的玩家最好这一周目不要掠夺黑市，不然就解不了。

D. 黑市所在建筑后方，也就是黑市后门处沙发上躺着明蒂·布兰查德，和她对话可以开启一个支线目标，需要到督军办公室窃取一具尸体。督军办公室有自



己的地图，所以具体步骤留在后文介绍。

红叉.从黑市可以买到有这个标记的地图，但其实不需要买，按照现在给出的位置游过去，可以在水下找到一艘翻倒的船，里面有不少陷阱和弹药补给。

E.第一次前往光幕时会遇到守卫试图把一个无辜市民推进光幕，这里的敌人有三个，北方楼顶有一个守卫，光幕前有两个，一前一后。想要拿下“缓刑”奖杯/成就，可以对着三人附近的地面射一发十字弓箭，然后立刻躲起来，这样守卫们会因为进入警戒状态而忽略掉市民，让其能够逃得一命。注意关掉光幕电源是没用的，那些警卫发现光幕不管用之后还会追着市民将其砍死……

F.光幕北方的公寓二楼，解决掉两个在搜查的督军，可以在用厕所改造的界外魔圣殿旁找到一幅画：《条件梦境中的界外魔》，别忘了顺便把圣殿上的符文也拿了。房间地板上的裂缝里还有一个骸骨符文，也别错过。

G.这个区域如果混乱度高会被封闭起来，但可以通过上面的缺口进入，正常情况下会有一个督军在观看橱窗里的货物，将其勒晕后可以打破橱窗拿走里面的东西。高混乱度情况下会有血蝇，处理掉后也可以拿橱窗里的东西。

H.督军办公室前有督军在展示作为界外魔邪物的一个骸骨护符和一个符文，用于警告市民不要接触这些东西，这两个东西都是可收集的，建议是潜入督军办公室一楼，打开通往外部的门，然后在屋里发出战斗声音把两个督军引进来，然后通过办公室上层的阳台跳下去拾取这两个物品。当然之前要记得先把督军办公室里的督军都处理掉。督军办公室的地图解析就在下文当中。

I.符文显示位于这个城市内河的尽头处，但是没有通进去的路，实际上是要来到河道尽头的铁栏杆处，用十字弓箭对着里面垃圾堆中的木板射击，打碎木板后符文就会被顺水冲出来掉在河里，变得可以拾取。

J.建筑下方就是明蒂要求和玩家汇合的地点，建议从督军办公室的楼上一直爬到这个建筑顶部，对准下方前往地下室的楼梯丢下明蒂需要找的尸体，再找路下去把尸体扛进地下室，可以避免扛尸体时被市民目击。把尸体交给明蒂，她会停掉铁轨的电源，让玩家可以更方便地潜入车站后方。

K.电轨下方的市场处可以看到第一对在演奏的双人乐队，记得“索科诺斯之歌”奖杯/成就的条件判定很诡异，所以如果想要确定自己“收集”了这个乐队的演奏，最好是站在原地听他们演奏，从他们拿起乐器开始到他们放下乐器的过程完整地听完，然后再离开，不然很可能会收集漏。

L.车站对面的保险柜店里有一个猜密码的保险柜，其实密码就藏在店家的收银机里，勒晕对方或者趁着对方看不到打开收银机拿走即可，拿走保险箱里钱的时候别忘了下层还有一个骸骨护符。在商店的后方还可以找到海芭夏医生留下的房间钥匙，拿走钥匙从后方楼梯来到她的屋子里，可以在进入主房间的走廊上找到一幅画：《海芭夏的投影凝视》。

M.车站处如果玩家想要收集到纪念品，就必须要杀死或勒晕一个精英守卫，之后玩家在船上的收藏里就会增添一个精英守卫头盔。车站有头盔的精英守卫有两个，一个在楼顶，一个在车站正面，个人建议对付正面的那一个，比较方便解决。

●督军办公室

A.3楼的副督军办公室中，办公桌正对的墙上挂着一幅画：《副督军的谓词逻辑》，办公桌上有一张蓝图，桌子左边的保险柜密码是通过保险柜右前方的督军七大纪律，和通往同一层左上角小教堂的入口附近桌上的一张便条来判断，密码会是三段戒律，找到对应戒律的序号就可以获知密码。

B.4楼的审问室里放着明蒂需要的尸体，建议先等这里的两个督军对话完并且分开后将他们都处理掉，然后再把楼顶的两个督军也搞定，再来扛走尸体。审问室钥匙在房间旁边工作的那位督军身上。



C.楼梯间顶部的玻璃窗有一扇是打开的，可以用超能力跳上去，从屋顶往下观察两个在露台的督军，用更方便的方式——例如落下击倒的方式解决掉他们。

D.从这个方向跳上对面的大楼然后一直往前方走，可以在最边缘的建筑顶部找到一个骸骨护符，注意如果混乱度高，尸体上会爬满了血蝇。

卡納卡聚居區

1 大廳
2 關閉
3 副督軍
4 支撐中
5 關閉
6 屋頂

B 關閉

善良的医生

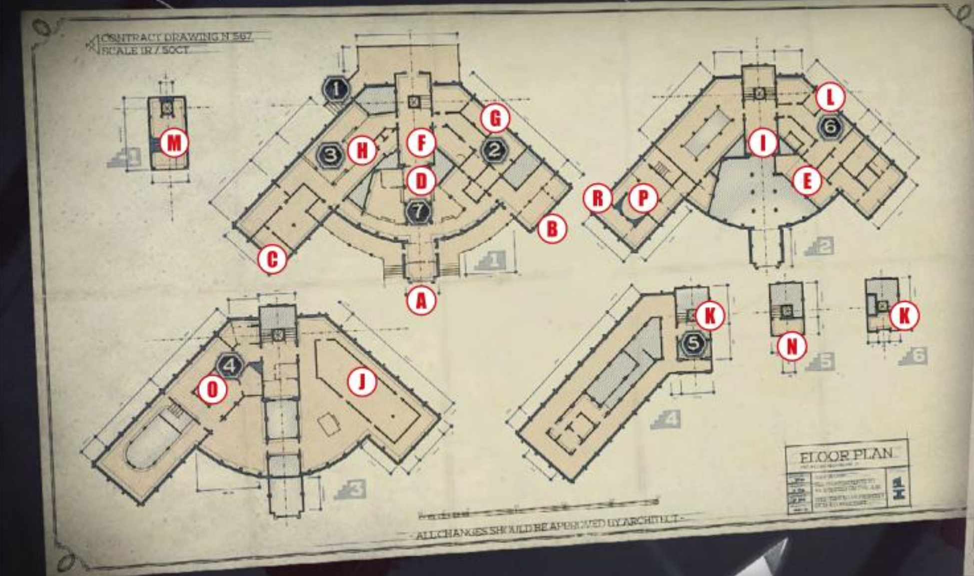
这个关卡只有一张地图，所以会把一些关卡的难点也融入到地图解释当中。

A. 起始点，同时来时轨道下方的悬崖就藏着一个骸骨护符，可以从面向艾德迈尔主建筑时右后方的栏杆缺口往下跳，落在水管口后再往下方的岩石条，就可以绕到轨道下方。没有超能力的玩家可以在拿到护符后回到水管下方，朝另外一边走，转过岩石铺出的道路就可以看到一条通往上方平台的天然石阶梯。

B. 艾德迈尔两边延伸出的外部走廊都可以通往一个秘密入口，右边的需要用超能力才能进去，里面是一个废弃的区域，连接到中庭的大门旁有一张地图。

C. 左边的入口不需要超能力，沿着岩石爬进打开的窗口即可。这里是厨房库房，外面的厨房有三个平民（有时候会是两个），但是看到玩家后也会进入发现状态，所以趁着他们都各自在忙的时候全部勒晕藏起来，其中要小心靠近服务窗口的男平民，有一个守卫会不时途经窗口，小心别被看到。

D. 中央区域进门后记得换上心脏，前方地面就有一个骸骨护符。不远处光幕有类似之前造船厂的情



Tips 暗杀触发时记得尽量靠近敌人，而不是在最远可触发距离使用，不然有可能会失败，让暗杀变成挥剑，玩家就会被敌人发现。

节，会有卫兵试图把女仆推进光幕里，可救可不救。如果玩家在之前的流程里拿到了神物刺痛箭，可以对试图推女仆的守卫射一发，对方会惨叫一声四处乱窜，周围的其他卫兵也不会进入警戒状态。处理完光幕旁的士兵（注意附近办公室里还有一个在打字的），可以在光幕右边看到一幅画：《阿比尔公爵的命题状态》。

E. 从大厅办公室的木柜往上方的排气管道攀爬，走过光幕上方突出的廊檐，可以来到大厅的右侧二楼区域，这里可以拆掉光幕的电源（鲸油瓶要小心轻放，不然等着被炸吧），往右下方走，打开铁门入内，正面对着的桌子上放着保险箱密码，保险箱就在玩家的左手边，里面有一张蓝图。

F. 通过光幕进入场景，迎面看到的公告栏上就贴着这个区域的地图。

G. 右边的咨询室不太建议玩家理会——除非你非常缺野生鲸骨。这里走廊右边的房间基本上就是获取一些资源的金钱，还有一个熟睡的守卫。左边房间里的狗可以放出来让他们攻击守卫，但是玩家也会被狗的嗅觉察觉到，破坏不被发现的条件，而狗所在的房间里有几个野生鲸骨，如果想要获得，一个比较稳妥的办法是远远地用昏睡飞镖让走廊中逗狗的守卫陷入昏睡，狗虽然会被守卫的不正常状态引得头上出现意识计量槽，但因为守卫倒下时会被墙壁挡住，狗的视线也会离开守卫，所以没有被发现的风险。之后从最靠近咨询室大门的房间来到狗房旁，在大门上装一个击晕地雷（如果你的地雷没升级，那就要把手头有的都装上去），然后打开门闩和门，躲在一边，试图走出来的狗和靠近门的狗都会被地雷电晕，之后爬到这扇门正对着的陈列柜顶部，应该会发现房间里还有最远处的一只狗没有被电晕，对其射一发昏睡飞镖即可，接着狗房里就可以随意搜刮了。

H. 餐厅的墙壁上挂着一个符文，但是这里的卫兵数量不少，需要通过投掷酒杯或瓶子的方式引开一个个解决。

I. 搞定餐厅就基本上等于搞定1楼，来到二楼后，先去中央区域，有一个精英卫兵在睡觉，建议勒晕并偷走她的两个钱包，然后是左边区域，在左下方有一个在锯木板的卫兵，解决后可以砍碎旁边房门上的木条封印入内，不过里面基本就是一些钱。这个楼层更里面一点的区域需要通过三楼到达，目前不必在意，而右边的疾病治疗部大门是锁住的，暂时无法进入。通往三楼的楼梯处有两个守卫拦路，建议是用丢玻璃杯的方式引开一个来解决，但有超能力也可以通往楼梯旁边的吊灯直接传送上去三楼。

J. 三楼的右边区域几乎完全不值得理会，因为就是5个守卫在一大片空旷的场景里巡逻，分布着一些文本和可拾取物品，而左边的恢复部也暂时无法进入，至于中央的小办公区，如果混乱度高会有血蝇出现，还有一个上吊的女仆，低混乱度则是一个废弃的办公室，无论是哪个版本都只有一些金钱可以拾取。

K. 来到四楼后会看到两个士兵在讨论关于海芭夏医生的事情，建议躲在楼梯转角，等一个守卫离开后解决掉另外一个，调查医生的办公室，拿走桌上的钥匙，但不用急于前往恢复部，而是先到4楼左方，在户外区域搞定那个刚才走出去的守卫，然后在那一排病房里找到界外魔的圣坛，然后来到区域最后方，通过箱子、木棚和排气管道爬到建筑的顶部，一路朝来时方向走，会看到中央建筑上有一个打开的圆形窗口，跳进去可以收集到一个符文和一些资源，但最重要的是要按电梯井旁边的按钮，让电梯升到最高，然后砍断缆绳的两个红色连接口，电梯会坠落，打通被封闭





住的地下室。

没有超能力的玩家可以沿着进入时的窗口离开，跳回对面的屋顶，用下方大门的雨棚作为垫脚落回4楼，有超能力的玩家则可以传送上窗口正对着的并排四个烟囱的顶部，然后再传送上电梯井所在大楼的顶部，上面的鸟巢里有一个骸骨护符。

L. 建议玩家先顺路去2楼的疾病治疗部，进门后先躲在正前方的桌子后，聆听两个守卫的对话，等他们对话完分开后跟上去分别解决，然后进入汉米尔顿所在的房间，和他对话后，拿走他身后桌子上箱子里的钥匙，顺便搜刮一下最里面的房间，不过上锁的房间是暂时进不去的。

M. 之后回到一楼，踩上有血蝇关着的玻璃箱子，跳上电梯门上方的凸出位置，蹲着从小门进入电梯井，沿着落下的电梯顶部入口进入到封闭起来的失物认领处，直接沿左边走，除了一个符文，这里还有一幅画：《减法光源中的安东·索克洛夫》。回去时没有超能力的玩家可以在攀上电梯顶部的吊环后按一下电梯门后方的按钮，门就会打开。

N. 之后沿着楼梯走到最顶层，解除大门前的陷阱后用钥匙进入汉米尔顿的办公室，进门就可以在前方的工作台上找到一张蓝图，然后在书桌上阅读汉米尔顿的日记，掌握到新的线索。之后可以在房间里拿起一瓶易燃的酒，前往三楼的恢复部。

O. 整个恢复部的病房区域都充满了血蝇，第一个血蝇巢下方藏着一个符文，之后建议走左边的路线，因为有一个密封舱通往一个大门被木板从内部封住的房子，清除掉血蝇后可以在床上拾取到一个骸骨护符。建议血蝇只处理必经之路上的，其他可以忽略。

P. 进入恢复部核心区域后立刻来到下层，先不要和海芭夏医生对话，去这个区域的最右方，在房间的墙壁上拿走一幅画：《我关照她，自里而外》和一个骸骨护符。之后玩家需要聆听房间留声器上的留言，获知索克洛夫的所在地。接着来到区域最左下方，会找到已经不成人形的瓦斯科医生。和他对话会触发剧情，海芭夏医生变身为弑君者，并且杀死了瓦斯科。这时候如果玩家决定杀了她，可以看着暗杀标记所在位置来判断她走到了哪里，绕到她背后实施暗杀即可，但也会错失获得“抗血清”奖杯/成就，因为玩家会无法和海芭夏医生在恐怖鞭痕号上进行对话。

如果打算拯救她，就可以躲开她的视线溜出恢复部，来到疾病治疗部，现在玩家可以按照瓦斯科给的密码打开保险箱，并且用保险箱里的钥匙打开之前被锁住的房间，再按照提示制作抗血清，之后就可以回到恢复部这里。此时弑君者一般会在下层区域巡逻，抓准机会来到她背后使用勒晕，就会触发特殊动画，用抗血清拯救了医生。同时也只有用这种方法救下医生，才可以得到纪念品——也就是拯救她时用的注射筒。

R. 来到瓦斯科原本所在房间的最东方，会看到两个可以打开的圆形窗户，下方有两个守卫，再下面有一个自动探照灯塔，下方还有一个守卫，靠着居高临下的优势，玩家可以把他们一一解决，然后梅根会开来小艇在码头接走玩家。

机关宅邸

这个关卡分为两个主要区域，分别是阿凡塔区和金朵希宅邸，主要的解谜难点都集中在后者，前者则只有一些零散的收集，而两个区域都有地图，所以攻关难点也会放在地图当中解析。

●阿凡塔区

A. 起始地点，这里属于下阿凡塔区，想要通往上阿凡塔区需要通过电车，所以这也是玩家的初期目标。

B. 来到中立区上层后，立刻往左看可以发现一栋被封闭的建筑，有超能力的玩家可以直接传送到上层的窗口入内并发现一个界外魔圣殿，没超能力的玩家则需要从下层的入口一路消灭血蝇来到最上层。

C. 从界外魔圣殿所在房间向地图东北方看，会看到另外一栋建筑上层有一个可以进入的房间，里面可以找到一幅画：《兰姆西的或然双眼》。没有超能力的话到达这个地点要麻烦一点，需要先通过警卫亭攀上这个建筑北方矮一点的相邻建筑，再通过排气管道爬到这个房间里。

D. 阿凡塔车站入口光幕左方的墙上贴着整个区域的地图。在车站左方的建筑二楼有一个保险箱，密码其实就在保险箱所在房间门口对着的黑板角落上写着，会有一个数字比较模糊，但还是可以猜测出是什么数字。三楼的房间大门被锁住，需要在攀上车站后方的矮建筑后再用超能力攀上阳台入内，在里面可以找到一幅画：《间谍头子的不对称轴》。没有超能力的玩家可以用更粗暴的方法——丢个手榴弹直接把门炸了。

E. 车站右方绕去后方的路上会有几个陷阱，解除后可以补充一下玩家的烧夷箭。但不建议想要达成不杀人通关的玩家继续深入，因为后巷是一个埋伏，站在中央的女人在招呼玩家靠近后，会和其他四个恶棍一起联手袭击玩家。当然如果玩家有超能力又不打算走不杀人路线，可以先下手为强把他们统统杀掉。这里还有一个符文可以收集。

F. 黑市位于下阿凡塔区最北方的建筑，来到这里会触发一个小剧情，玩家会第一次看到战嚎的老大帕欧罗和黑市商人进行谈判，期间玩家不能够被他和手下目击，不然会进入战斗。这里关系到“三死之地”奖杯/成就的解锁，但是杀死帕欧罗会破坏不杀人通关的条件——哪怕此时他死掉后只会变成一群老鼠跑掉，另外如果玩家用非致命手段勒晕帕欧罗，他也会变成鼠群逃跑，而且还不计入奖杯/成就当中，因此玩家要么就躲开他，要么就要构思好怎么杀死他。

这个黑市偷窃过程的麻烦度算是比较高的一个，需要进入建筑上方的阳台入口，一路消灭血蝇直到来到建筑另一边的地下室，这里有一对意图炸开黑市旁边墙壁并入内抢夺的姐妹，需要先把她们解决掉，然后对着已经放置了两瓶鲸油的墙壁缺口投掷一个手榴弹，之后就可以进入黑市内大抢一通了。鉴于本关最后是需要回到这个区域来结束本关的，个人建议可以留着在回程的时候再抢夺黑市，可以顺便解锁一些在金朵希宅邸获得的蓝图。

G. 这个区域惟一的蓝图位于车站的售票亭，钥匙只能够在黑市买或者偷走，所以建议也是回程的时候等偷窃黑市再拿取——当然这样一来要解锁相关升级就只能等到下一个黑市了。另外记得在黑市购买重新布线工具，用于改写车站入口的光幕以让玩家入内。当然有超能力的玩家可以选择从车站的顶部入侵。

H. 来到上阿凡塔，先直接躲进在电车前方的大卫队办公室。这里面的人员分布不算密集，可以轻松解决，另外记得最好不要动光幕的电源，容易引来起疑的守卫，增加额外的变数。这个建筑的二楼有一个骸骨护符，三楼一个会议室第二排桌子上放着一张蓝图，里面房间那个睡觉的资深卫士桌子上就放着打开通往金朵希宅邸大门的密码。不过其实玩家不是必须要使用，毕竟打开大门会引起守卫的警戒。实际上玩家们可以靠着从办公室守卫身上拿到的侧巷钥匙，从办公室北方的侧巷绕到办公楼的后方，从这边找路过去金朵希宅邸。



I. 上阿凡塔的东边两座建筑各有可以收集的东西，靠北的一间里面有符文，靠东的一间除了有骸骨护符，还有一幅画：《金朵希思索奇数分子》，不过在高混乱度情况下两栋屋子里都有血蝇，低混乱度靠北屋子更烦，因为有平民。同时这个区域的最东方玩家可以看到电车轨道下方是有平台可以让玩家用超能力一点点传送到金朵希宅邸，当然如果玩家没有超能力，就只能乖乖输密码开门坐电车了。

J. 在玩家救下索克洛夫并且回到下阿凡塔区后，会发现有女巫在车站外拦住去路。有超能力的玩家建议直接走车站上方，通过几个电灯柱，可以不被发现地离开。没超能力的玩家建议走车站的后门，这时候后方伏击的人已经消失了，可以从车站侧面的小巷子绕出去，但是需要处理掉平民，不然他们看到玩家扛着索克洛夫会瞎嚷嚷让玩家变成被发现。当然如果这时候你已经解了不被发现通关那就没关系了。



Tips 本作的手榴弹爆炸延迟很长，所以对付女巫时一定要手持一段时间，快爆炸的时候再投向她们，不然她们会瞬移躲开。

●金朵希宅邸

A. 起始点，金朵希宅邸可能会令第一次进入的玩家感到有点惶恐，因为这个建筑的结构会不断变化。但实际上掌握之后大家就会发现基本上所有开关都只有两种变化，所以实际上只要掌握了开关的特征，就很容易理解这个建筑的特点。

B. 拉下第一个拉杆前，在面前地面上放一个击晕地雷，这样玩家就可以在第一个发条战士出现时直接将其瘫痪甚至是秒杀（取决于你的击晕地雷强化程度），在其被破坏后，完成本关就可以让恐怖鞭痕号上增加一个发条战士脑袋的收藏品。

C. 玩家最好按照金朵希的要求先前往二楼的大厅，如果直接从一楼大门进入，他们会在访客区升起电击塔，而且这个电击塔目测有BUG，就算用潜行的方式拆掉电源后竟然还会运作，只能用重新布线工具来将其无效化，但代价是比较容易误杀守卫。最好的处理方法是从北边走廊绕到锁住的大门处，然后从上方打开的气窗跑进访客区北侧，这里只有一个睡觉的守卫和休息区的两位平民，拉一下大门正对的拉杆，休息区就会变成办公室，在办公桌上可以拿到一张蓝图。记得拿走守卫身旁的候诊室钥匙，就可以打开原本被锁住的门了。

再拉一下拉杆，休息区重新出现，处理掉里面的两个平民后，这次走进休息区拉里面的拉杆，玩家就可以和休息区一起下降到地下室。这里的评估室当中就关着索克洛夫，但是因为之后玩家要扛着他一路脱离这个大宅，所以现在先不要理他，专心处理这一层的守卫。

D. 来到访客区下方，用超能力攀上横梁会发现一个钢琴，附近有一个按钮，按下之后钢琴会移上访客区，电击塔会被移下来，但因为大厅的守卫还没解决，所以按下按钮后记得立刻跑下钢琴。等电击塔转移下来后回到横梁处，往地图西边看，会看到一个电梯，传送到该区域，或是通过地图南方的厨房区域走过去——得解决掉里面的平民，然后爬上电梯大门上方的凸出处，打开舱口钻进去，站起来抬头看，会发现另一个舱口，打开后钻进去，可以发现一个墙壁之间的空间。这里可以拿走电击塔的电源（虽然因为BUG而没什么用），还可以在一个角落找到骸骨护符——记得小心尸体上的血蝇。

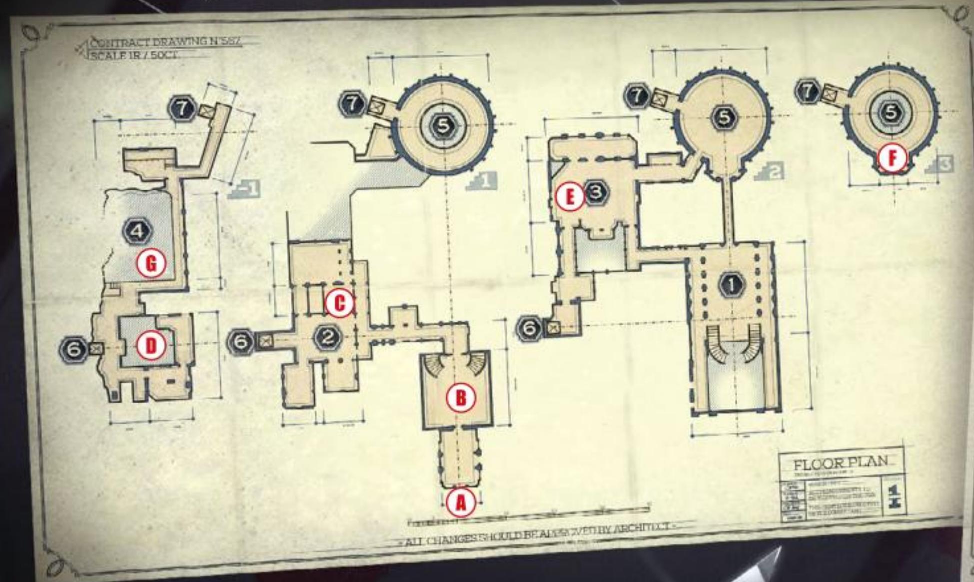
E. 夹层区域可以通往高层，但是为了保证玩家搜索路线足够明晰，这里建议大家回到地下室，乘坐电梯来到2楼，不要直接离开电梯，而是从上方的出口来到电梯顶部，打开电梯大门上方的舱门走到外部的凸起处，可以用透视看到有两个精英守卫和一个发条战士，最好谨慎地一个个处理掉。之后打开大门就可以进入金朵希的卧室。别弄出太大动静，这里还有个一个休眠的发条战士，玩家可以将其处理掉，或是不理会，拉动床前拉杆并离开床铺所在的区域，房间会变形，房间的西北方会升起一间小房间，里面没什么值得一提的东西，但是只要呆在里面按一下门旁的按钮，房间会沉下去，玩家能够发现一个骸骨护符。

再按一次按钮，回到卧室，这次走进替代原本床铺位置的办公桌区域，呆在里面拉动拉杆，玩家会被转移到房间的另一面，再拉一次拉杆，立刻走出来，会看到房间变形，中央区域变成了浴缸，而靠近两扇百叶窗的墙壁上会转移出一副画：《我仰望工匠》。和画对角的柱子会在玩家再次拉动拉杆时变成一个小平台，再拉一次拉杆然后赶快站到平台上，会被沉入金朵希的秘密金库，拿够钱后就按一下书柜里的按钮，就可以重新升上来。

F. 从玩家现在所处的房间的大门直走，就可以到达实验室。金朵希就在上层，而且派出了两个发条战士在巡逻。这里要解决他不难，但最好不要采用打掉发条战士头部的战术，很容易会让金朵希被误杀——虽然稀饭我第一次这么干的时候他只是昏迷了。最靠谱的方法是用瞬移或远攀传送到房间上层的凸起边沿，发条战士和金朵希是看不到玩家的。先给金朵希来一发昏睡飞镖，接下来发条战士就好对付了。

金朵希的办公桌正面下方抽屉里有一份蓝图，办公桌后方有一幅画：《反曲线上的光芒》，如果玩家想要用非致命手段对付他，记得阅读桌上的文件《驯服索克洛夫》，然后把金朵希扛到实验室的下一层，寻找一张电椅，然后就可以把他放上去。之后玩家需要通过两个控制面板调整对应的工作台，直到电量变为最大。建议先选解剖台，把上面的符文先收集了。另外一边选武器平台，补充一下物资。最后把武器平台换成光学平台，两边的供电就足够启动电椅了。（相关的电力数据其实都写在了电椅旁边台座的黑板上），期间玩家们还可以跟着下降的台座来到下面的维护室搜刮一下平台之外的物品，其中一张桌子上就放着打开这个楼层通往电梯大门的铁门的钥匙。

之后回到实验室，可以启动电椅让金朵希体验一下被电磁爆兵感化的滋味，然后他就变成智障了。暗杀目标的步骤到此完成，是时候去救索克洛夫了。



Tips 守卫除了头盔之外，身上的某些部位也会带有金属保护，导致十字弓箭无法将他们一击杀死，记得尽量朝脸射。

G. 玩家可以直接从实验室这一层搭乘电梯来到地下室，解除路上的光幕电源后，搞定一个精英守卫就可以前去评估室。这里其实就是一个小型的空间解谜，玩家需要踩下几个感应地板来让自己能够靠近到索克洛夫身边。建议先观察里面的发条战士的移动位置，确保其不在玩家正面后踩上第一个地板，空间变换后，先别急着踩下一个，用击晕地雷或其他手段将发条战士搞定。接着走到房间中央，踩上被四根柱子包围的地板。空间再度变化，这次向着索克洛夫所在的方向走，绕过墙壁就可以看到一个被木板阻隔住的地板，砍烂木板站上去，就可以进入到索克洛夫所在房间。

别急着找索克洛夫对话，先把房间里那副画：《恐怖亚历的血腥拓扑学》拿走，然后再和索克洛夫对话，他会华丽地晕过去，扛起他站上去来时所在的地板，按照来时的顺序倒回去，就可以离开这个房间，随后可以直接离开大宅，但记得不要走正常的路，很容易会被守卫堵截，可以考虑从评估室上方传送到通往实验室的电梯处，搭乘电梯到实验室2楼，直接走通往中庭的路（记得拉一下拉杆让路显现出来），然后直接走出大宅。



皇家美术馆

这个关卡分成两个部分，一开始是赛里亚花园，后面是皇家美术馆。两个地区都有地图，所以将会分开讲解。

●赛里亚花园

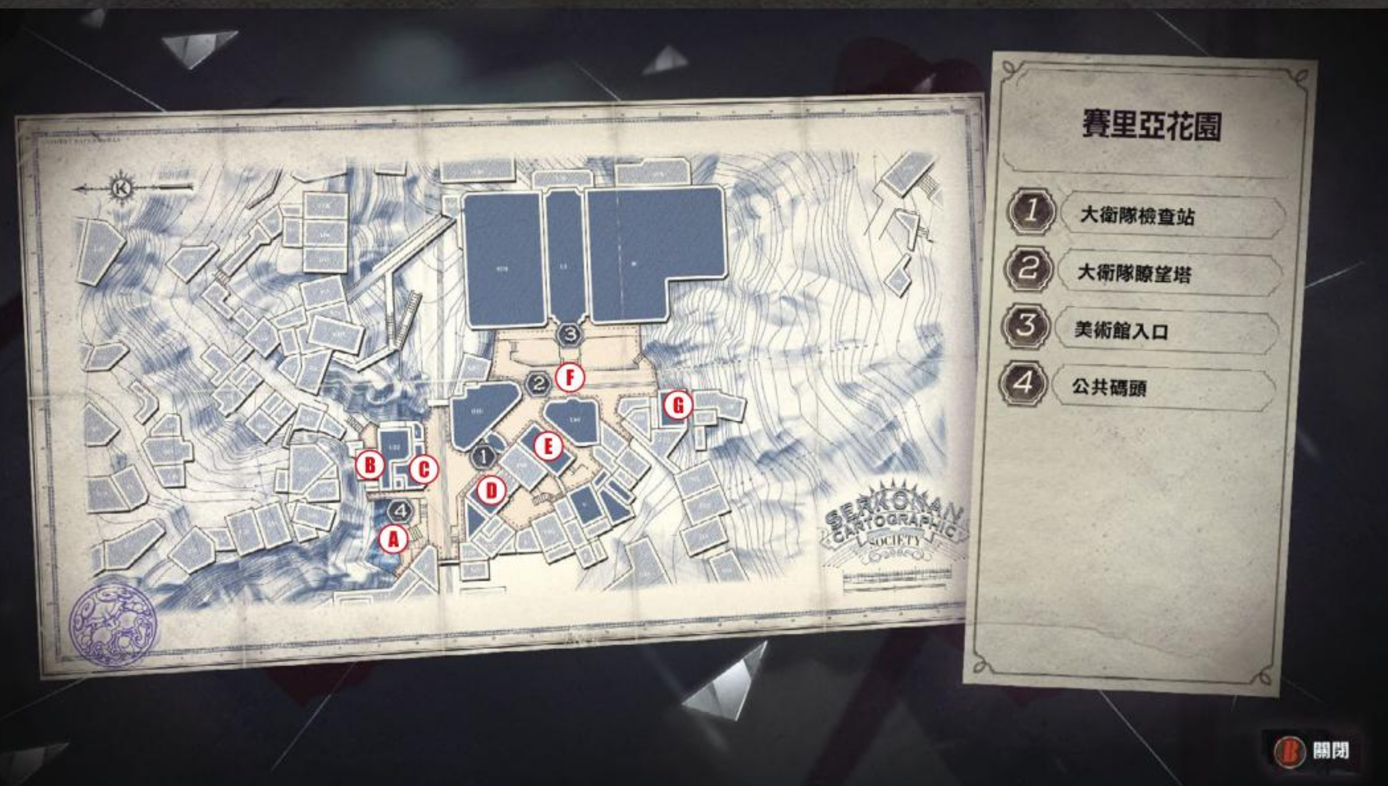
A. 起始点，这个区域面积不算小，而且严格来说和皇家美术馆是连为一体的（两者之间出入不需要读取画面），所以接下来的讲解当中部分内容会延伸到皇家美术馆的地图解析当中。

B. 这个地图最重要的NPC之一反而是黑市商人。先不要掠夺他的店，一到地图后就向他店所在地区靠近，不过要谨慎点，因为有三个战嚎会试图在这里骗人，如果混乱度高，最后还会自相残杀。等他们折腾完了再将他们处理掉，然后进店里和店主对话，他会告诉玩家自己委托了同伙去美术馆里偷一样东西，但是没了消息，要求玩家前去调查他们同伙所在的公寓。注意，千万不要在商人给你这个委托之前去调查那家公寓或是直接把他想要的东西偷回来，这样任务反而触发不了。

之后任务会指向到美术馆当中，鉴于完成这个任务的奖励是非常不错的蓝图，所以建议玩家甚至可以先进入美术馆完成偷窃，跑出来把物品交给商人解锁升级，强化后再去探索美术馆。

偷窃这个商人的方法比较简单，先是从他的柜台正对着的箱子上拿走一个大的转把，拿到有货船停着的河道正对着的铁栅栏旁，装到开关上，然后拧动转把，打开下水道的铁栅栏。进入下水道后会发现有一个铁索通向上方的黑市，但是有盖子堵着。这时候回到商店，从外侧的窗户往里面看，可以看到盖子上方其实是用铁索连着的，连接器可以被十字弓箭射断，这样盖子就会打开，玩家就可以入侵了。鉴于这个区域也是要完成任务后直接回到起点，黑市也是可以留在最后再掠夺。

C. 督军的办公室就在这栋楼上，前去调查不但可以获得一些关于这次的目标布里安娜·艾许沃斯的信息，还能够提前得到皇家美术馆的地图。但是办公室没法直接从门口入内，只能是先解决楼顶的三个守卫，然后再从大楼顶打开的玻璃屋顶入内。记得用潜行的方式落下去，不然可能会吵醒屋里睡着的督军。



D. 这栋建筑本身没有什么特别重要的物品，但是三楼的阳台可以让玩家绕到光幕右方的小道上方，无论是选择从上面降落到小道上绕去光幕后方，还是选择从上面一路传送过去都很方便。

E. 玩家在绕过光幕后，会看到这座建筑顶楼上有精英守卫试图杀死一个平民（高混乱度情况下），同样是可救可不救，记得用非致命手段解决对方，免得平民让玩家进入被发现状态。同时建筑的二楼屋子里有一个骸骨护符。更关键的是，这座建筑东北方的另一栋建筑里，有一幅画：《存在图中的艾许沃斯》，一个骸骨护符和一个保险箱，但是屋里有大量血蝇，还有一个共生者就坐在保险箱旁边，记得先对付完再来收集。保险箱的密码需要去黑市买，所以不想花钱的玩家可以等着回头掠夺黑市后再来开。

同时这座建筑的东南面也存在着一个能够进去的房子，里面有大量的陷阱，箭支不太够的玩家可以进去拆陷阱补充一下，终点会是一个界外魔圣殿。

F. 光幕后方，皇家美术馆前方的大道比较不好穿越，因为有一个自动灯塔在不断来回扫射。用超能力可以快速从附近的阳台攀上去拿走其能源，而没有超能力就只能乖乖靠着各种街上的廊柱躲避灯光扫射。注意这里除了从美术馆正门进入，也可以从其正面右方的水池后的圆形通道钻进去。

G. 在进入美术馆之前，记得先前往地图最东边的公寓，这就是黑市商人提到的同伙所在地。沿着二楼布满陷阱的楼道往上走，可以三楼房间的桌上找到黑市商人同伙的计划和一个骸骨护符还有一张蓝图。从这里的阳台有一条路可以直通到皇家美术馆的二楼。个人建议玩家们可以先走这条路进一次美术馆，具体要如何执行请看美术馆地图的相关楼层解析。

●皇家美术馆

A. 大门是美术馆的主要入口，而这里一开始就让玩家意识到游戏的节奏有了变化，因为看门的是处于未苏醒状态的亡灵犬。但是玩家先需要通过的是光幕，其能源位于正门下方的楼梯洞中。拿走能源进入美术馆正门，对付亡灵犬最好的方法就是换上不杀人路线中玩家很少有机会使用的十字弓箭，直接对着头骨来一箭，将其彻底打碎即可。

B. 按照搜索习惯来说应该是先搞定第一层，但美术馆情况有点特别，亡灵犬看守的花园右边有两个小窗，分别通往地下室的两个房间，其中左边的房间里更是可以拿到档案室的钥匙，避免了从几乎最上层拿到档案室钥匙后又跑回地下室的麻烦，所以先从这里开始说起。房间里除了档案室的钥匙，还有一张蓝图和一个骸骨护符，但因为房间外有亡灵犬巡逻，而护符又被放在了一个密封的玻璃展示柜里，所以最好先找机会一箭爆了亡灵犬的（骷髅）头，然后再来搜刮。

C. 往大厅楼梯旁的餐桌主席位上可以找到黑市商人已经死掉的同伙，但他的计划留在了餐桌上，可以用于参考。

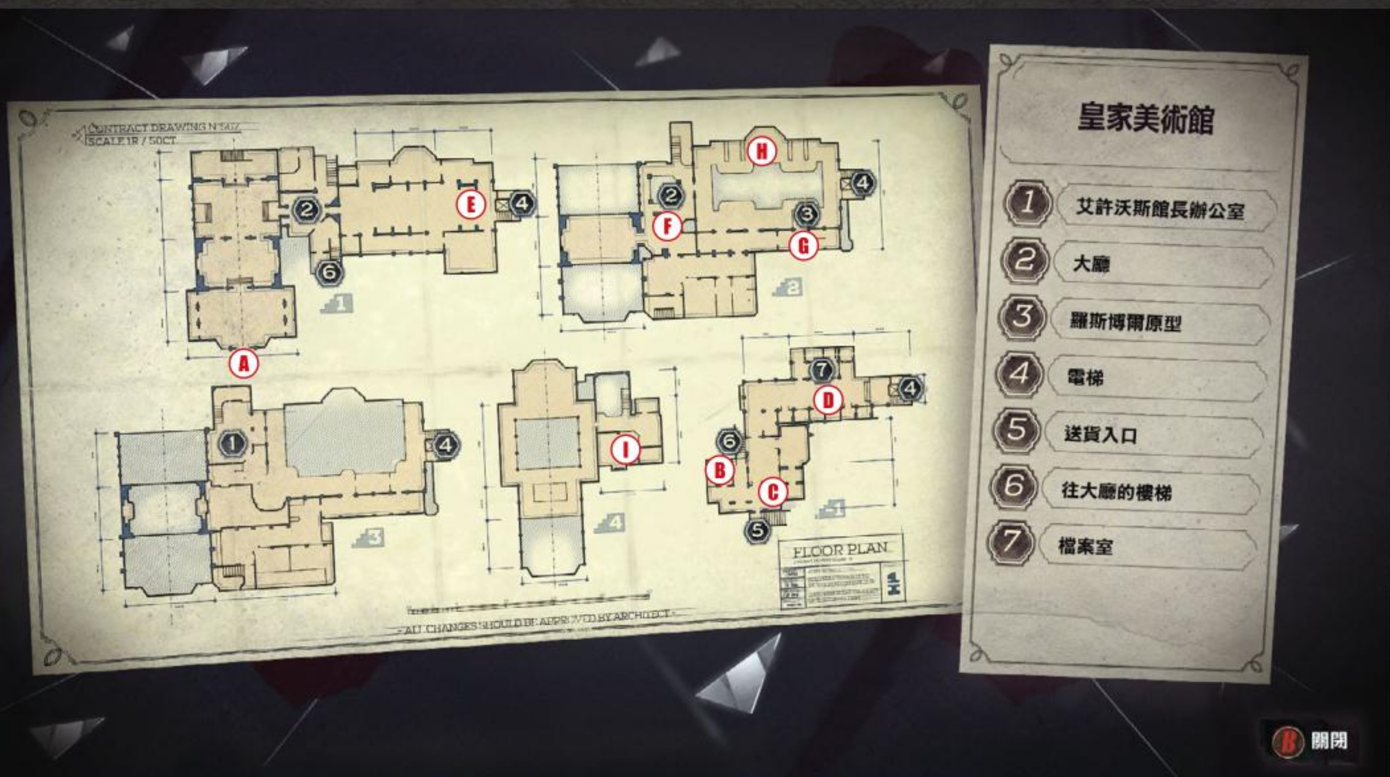
D. 地下室横向走廊的情况略诡异，两个女巫和一大堆血蝇占据了这里，先烧火蝇会让女巫警觉，先对付女巫又怕烧血蝇的时候把她们烧死。艾蜜丽在这种情况有点优势，可以在用昏睡飞镖搞定两个女巫之后，用远攀把昏迷的女巫拖走，柯尔沃就只能以身犯险，先用瞬移传过去抓起女巫然后瞬间再传送走，如果有选定传送目标时时间停止的升级选项情况会容易很多。

清光走廊后，去打开地图北方档案室的门，里面桌上的声谱仪里有德丽菈为何不死的秘密，一旁还有一个符文，而在声谱仪后方被书柜包围的区域里，还有一幅画：《她的心脏，我沐浴于毒中》。

E. 从地图最东边的楼梯上到1楼，迎面就有两只亡灵犬，快速用十字弓箭爆头，然后留下一个击倒地雷迅速后撤回地下室，因为会有女巫闻声传送过来，防不胜防。这一下应该可以解决2-3个女巫，然后立刻前往一楼楼梯出口左边的展示厅，这里的桌子上放着一份蓝图。从另一边的门走出走廊，会看到右边不远处的猫头鹰标本前方有两个在聊天的女巫，悄悄摸过去安个击倒地雷，要是不够用了记得这扇门正对着的走廊展示柜里就有三个，不过得打破玻璃才能拿到，要小心准备好有女巫传送过来。

F. 沿着展示厅大门外的走廊一直往前走，会看到1楼的大门，打开进去前厅，走右边的从楼梯上到二楼，迎面就是一株女巫们召唤的魔藤，建议用烧夷箭直接秒杀，或是远远躲开。接着建议直接往地图南方走，来到一个有符文的大厅时要注意，左方有两个女巫，一个在行走巡逻，一个在高处晃头晃脑，可以先用昏睡飞镖解决上面，再对付下面的。

G. 这一层的东南方就放着黑



市商人需要的物品，地图上原本也有标记，房间门是锁着的，但是可以从上面的气窗进入。记得不要直接拿走，而是走到其后方的安保室里，用重新布线装置关掉警报系统再拿。如果玩家急着拿对应的蓝图，就可以沿着刚才 F 点的房间里通往外墙的窗户走到之前提到的那栋有管道连上美术馆的公寓，然后一路跑回黑市。

H. 这一层的南方区域是女巫用于控制神谕姐妹团的地方，这里的法阵处有一个拉杆，拉下就会让玩家听到神谕姐妹团的低语，但是只要一拉动全场的女巫就会集中在这里，而且玩家需要拉三次。所以最合理的做法是先存档，然后地上放好击晕地雷——最好是升到能生效三次还带连锁击晕效果的，拉第一次然后立刻躲开，等着一大片女巫被电晕，漏网之鱼尽量用昏睡飞镖解决，实在没办法就杀人，反正就是尽所能让自己可以拉动三次拉杆，解开奖杯 / 成就后立刻读档。然后请记下这个地方，但先别再碰这里了，因为关系到之后的不杀戮解决布里安娜・艾许沃斯的手段。

另外，偶然情况下，女巫们也会对玩家拉杆的行为没有反应，可能是因为附近的女巫都被解决掉了，没法触发脚本，也有可能单纯是 BUG，如果你碰到了，恭喜你，这个奖杯 / 成就可以轻松拿下。

I.3 楼虽然有一些可以搜刮的东西，但重点只有一个，就是在办公室里的布里安娜・艾许沃斯，个人建议玩家先从 3 楼的中庭围栏用超能力传送到 4 楼布里安娜办公室的上层，这里在一个靠近楼梯的陈列柜里可以找到纪念品：断裂的鲸骨剑。然后在里面的工作台区域找到废弃的镜片，就可以回到刚才 H 点提到的装置处，期间要小心不时会在办公室巡逻的亡灵犬。

到了装置处，调查中央放置镜片的地方，把废弃的镜片放上去，然后就可以触发剧情动画，布里安娜能力就被废了。如果玩家还想要她身上的骸骨护符，可以将她用昏睡飞镖解决掉然后搜刮，勒晕不管用。之后别忘了去她的办公室，在通往 4 楼区域的楼梯上挂着一幅画：《我的火将布里安娜烧成灰烬》。另外进行了这个仪式之后，全场的女巫和亡灵犬都会消失，玩家现在可以横着走了。但是如果玩家碰到了上期梦叶提到过的，某些女巫死亡的情况，记得先看看统计数字里有没有令敌人死亡的数字，如果没有那么就是顺利渡过危机，如果有，还是要按照他上期提到的方法去处理。现在任务已经完成，玩家可以回去和梅根交差了，记得小心赛里亚花园区域会刷出一些新的守卫，不过只要玩家保持在高处移动，问题不大。

另外，如果之前没有特意回去黑市，走的时候记得把物品拿给黑市老板，顺便抢劫他一回。

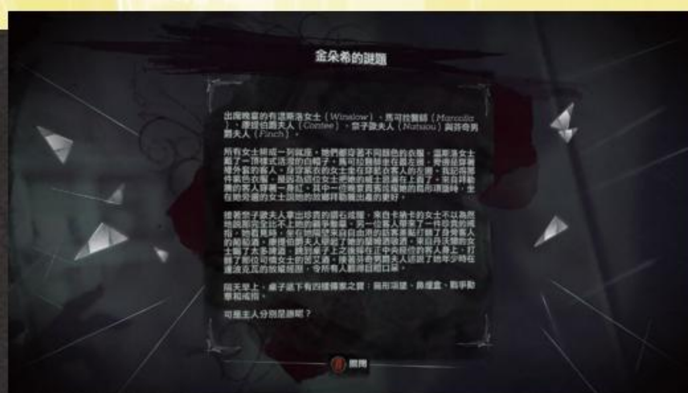
沙尘区

严格来说，沙尘区的内容是可以跳过的，玩家只要独立解开斯蒂尔顿大宅的大门谜题即可。但是这个部分的内容关系到几个奖杯 / 成就，更不用提还有收集品，所以实际上也是非打不可。沙尘区只有一张地图，下面将直接讲述相关内容。

A. 起始点，沙尘区是由三个主要区域组成，但在进入这些区域之前，玩家需要对付拦路的光幕。另外这里不时会吹过矿尘，大大降低可视度，但是对透视能力没有影响，合理运用可以帮助玩家快速通过障碍。这一部分个人建议玩家可以先去上层关闭风车电源，然后等待矿尘来临时直接通过光幕前去和梅根汇合，注意高混乱度的玩家会在通道里碰到不少血蝇，要么悄悄潜过去，要么多用烧夷箭。

B. 和梅根汇合后，对自己逻辑能力有信心的玩家可以尝试直接破解大宅的门锁，但是想要体验沙尘区又想要锻炼脑力的玩家也不必担心，就算破解了大门，玩家也可以继续前去沙尘区寻找其他线索。

这里提一下大门的谜题，这个



谜题的内容是要从混乱的描述线索里理出哪一个传家宝属于哪一个人物，谜题的句式是不会变的，但是人物和对应的传家宝都会随机变化，所以并不能直接给予玩家们准确答案，但稀饭我可以在下面列出一个表格范例，大家可以按照这个表格把你读到的谜题中的条件一个个填上去，把能够确



Tips 老鼠与猎狼犬都有白色版本，本身没什么特别能力，但会受某些骸骨护符的能力影响。

定的都一一对上号，最后得出的就是答案了。其中真正有意义的只有名字和传家宝，但是其他条件可以帮助玩家更好地确认每个人的特征，并摸索出她们对应的物品。

座位	左1	左2	中	右2	右1
名字					
颜色					
传家宝					
出生地					
喝的酒					

C. 和梅根对话完之后立刻跳下阳台，往左走，可以在通往中立区的入口看到本区的地图。

D. 战壕控制的区域中最重要的画作收集和蓝图收集都在沙龙的上层，直接用超能力可以快速从上层的木板通道来到沙龙的顶部区域，这里有一个战壕，但可以躲过不理会来到三楼，进入帕欧罗的办公室，在办公桌后方有一张画：《帕欧罗与无法抵达的基数》，拿完后往右转，可以看到另一幅画：《薇拉·莫瑞与其肌肤的附标》，可能有些老玩家还记得，画里的中年妇女就是前作中诡异的老鼠奶奶——起码是她没有被界外魔的力量完全腐蚀之前的样子。同时这个房间里也是一个界外魔圣殿。这个房间就是帕欧罗复活后会瞬移到的地方，所以如果玩家想要完成杀死他三次的奖杯/成就，可以直接在这里安一个弹射剃刀，回头玩家在其他地方杀死他后，他会在房间里复活然后被陷阱立刻秒杀，解开成就。而如果玩家想要把他送去和副督军一起挖矿，记得在这里放一个击倒地雷。

蓝图就在帕欧罗房间下方的屋子里，里面有两个战壕，记得处理掉，然后打开房间中央被当做桌子的铁箱，蓝图就放在里面。

E. 之后沿着楼梯来到沙龙的一楼，向着朝后院的房间走，可以看到后院当中有第二对双人乐队在演奏，要是玩家不急着杀死帕欧罗，可以在这里先把音乐听完，然后从房间通往后巷的门走出去，往左看就可以看到一条通道，左边的第二个窗户可以翻进地下室。帕欧罗偶然会走下去羞辱那个被绑在地下室的督军，这里还有一个战壕在看守。玩家可以处理掉战壕，然后在楼梯布置好陷阱后，再用战斗声响把帕欧罗引下来耗掉他的第一条命。不过个人建议玩家这么做之前存个档，因为这一关有两个冲突的奖杯/成就"战壕死忠"和"众生院信徒"，前一个需要玩家杀死副督军投诚战壕，后一个是倒过来，用帕欧罗作为投名状，因此最好留个档两边都做一次。而走不杀人路线的玩家也要记得，就算是耗掉帕欧罗第一条命，也要用非致命手段，不然是算杀人的。

另外地下室当中还有一个蓝图，就在被绑起的督军左手边的台子上。

F. 搞定战壕这边的收集，可以从这个区域的北方绕过战壕的统治区，进入他们和督军前哨之间的中立地带，寻找一家名叫银框的锁住大门的店，打破橱窗进去，在房间东方墙壁上一个小挂画是可以作为纪念品拿走的。

G. 之后继续往东就会看到督军前哨，这里进入的方法仍然是走高处，因为他们有猎狼犬，鼻子很灵。先在传送到该区域第一个电灯柱上方时往北边看，会看到一条死胡同，里面的墙上可以找到标志，表明这里是柯尔沃的故居。转入死胡同里西面的一条更窄的小巷，跳上屋檐和上方的金属凸起物，砍烂挡住的窗户，就会进入柯尔沃的旧居。屋里没有太多值得一提的东西，但是柯尔沃的卧室有一个墙壁可以被拿开上面的砖块，拿走里面的马鞭草刀奖杯作为纪念品。





之后回到电灯柱，靠着督军前哨前往的木台来到二楼一个打开的窗户处，入内，走左边，跳上电梯门上方的凸起，走进电梯里，然后从电梯顶一路跳到4楼的电梯口，翻过破碎的窗户来到3楼走廊上方，沿着右边的凸起走，直到发现右方有一个破窗户，钻进去，右转就可以看到一幅画：《非撤离时间寻得阿拉米斯·斯蒂尔顿》。

回到破窗往左边看，下面就是副督军办公室，如果玩家想要送他去挖矿，可以趁着房间里其他人看不到他，将其勒晕，通过办公室朝外的窗户离开，带到刚才拿纪念品的店里先放着。同时走之前别忘了检查办公室角落的小木桌，上面有掌握着斯蒂尔顿大宅的战壕帮成员在被拷问致死后留下的钥匙。拿着这个钥匙，玩家可以回一趟战壕的沙龙，在后院二楼打开对应的房间，里面除了有进入大宅的密码，还有银框后方房间的钥匙，用途涉及到一桩交易，原本被督军抓走的战壕帮成员想要用两个醉鬼换出两个被抓去矿山干活的战壕帮成员，如果之前玩家有让帕欧罗陷入昏迷，现在可以扛着他前往银框，把他和副督军一人扔进一个箱子里，作为两个战壕成员的交换对象，被送去矿山挖矿。

H. 到此沙尘区部分的内容就算大致完成，不过最后提一提如何抢劫黑市。在这家店右边有一个被木板封住的口，打破后可以钻进去，来到黑市的后方，不过店的后窗已经被沙尘掩埋，倒是在上层店主夫妇所住的屋子后窗还开着，用十字弓箭射烂挡住大门的木板，现在可以回到店面正门从楼梯走上去进入房间。店主可能会喝了酒昏睡在椅子上，也有可能醒着，记得处理一下。然后可以从办公桌上的文本看到原来黑市后门密码是夫妇俩结婚纪念日，而在书桌后方的书柜上就有两人的结婚照和祝词，根据随机生成的祝词，玩家需要在走廊的日期版上找到他们对应的结婚月份(这里是英文的，没有被翻成中文，英语不太熟的玩家可以用他们的结婚月份的中文用翻译软件机翻一下，应该能对得上)，后面被红圈框起来的数字就是后门密码。用密码开门之后黑市就成为玩家的掠夺对象了。记得黑市有斯蒂尔顿大宅的地图，拿了对下一关攻关大有帮助。

石板上的裂缝

本关也只有一张地图，但是整体潜入规则来了个风云突变，玩家只有影响身体能力的超能力可以继续产生作用，消耗魔力的超能力全部不可用，反倒是加了一个观察不同时空的装置，因此本关要找齐所有收集也是最麻烦的，毕竟没有透视能力可以用了。另外不同时空的场景会有不同收集品，所以虽然只有一张地图，但还是会分成不同部分来说明。

●现在的大宅1

A. 起始点。注意，在大宅当中玩家要养成一个习惯：先确保自己所处空间安全，然后打开时间仪的观察扇面，确定另一个时空的空间也安全，或是锁定危险所在的位置，然后再穿越时空，不然很容易会变成在两个时空腹背受敌。

B. 一开始玩家没有时间仪，进门右转就可以看到斯蒂尔顿被关在一个房间里，但是想要进去，得直上二楼，从斯蒂尔顿所在房间上方的破洞跳进去。和他对话后界外魔登场，最后会给予玩家时间仪，本次攻关才算正式开始。下一步请看过去的大宅A步骤。

阿拉米斯·斯帝爾頓大宅

1 後院
2 地下室
3 蝴蝶室
4 餐廳
5 大廳
6 水池
7 書房

●过去的大宅

A. 拿到时间仪后，走到大门旁，小桌上会有一个日历，对准日历时空转移，就可以拿到过去的日历作为纪念品。之后先别急着转移回过去，透过门洞看好外面的士兵和女仆都走开后，再回到过去，走出大门外，紧贴牢笼，转移回过去，就可以成功脱离这个房间了。之后记得回头调查门上的纸条，知道斯蒂尔顿位于房间的后院。

B. 沿着走廊往1楼餐厅走，这里有个奖杯/成就要求玩家不杀死这里的卫兵就拿到房子的主钥匙，方法比较简单，先注意不要引起守卫的警戒，打开房间门进入房间内，然后立刻穿越回现在，打开扇面，可以看到主钥匙就在桌子旁一个小矮桌上，在现代时空钻到桌底，然后启动穿越，回到过去后拿走钥匙再立刻穿越即可。

同时这个房间的北方通道往东走可以看到一个大型宝库，在过去是锁着的，现在则是开着，先从现代走进宝库然后回到过去，可以看到一幅画：《交换律之鼠与哭泣者》，宝库的保险箱里还有一张蓝图。同时在过去记得割断宝库里雕像的挂钩，那么回到现在之后雕像就不会堵住宝库后面的漏洞了。

C. 从金库钻到后方的工房，换回过去，玩家现在可以用主钥匙打开通往中庭的门，但如果玩家觉得太暴露，可以去门左方的桌子处，躲在桌子下时空穿越回过去，就可以进入一条密道。但要注意玩家一出现就会处于一个血蝇巢旁边，玩家可以用特殊的方法将其消灭，走前两步穿越回过去，把地上的猎狼犬尸体搬到房间尽头的焚化炉处，将其烧掉，破坏因果，到了现在血蝇巢就没了，还留下了一个输入着正确密码的保险柜门，大家知道该怎么办了吧?

D. 第二张画作也在过去，建议回到现在斯蒂尔顿被关押的房子外，回到过去，打开厨房门入内然后回到过去，通过厨房东北方的通道上气窗进入一个小房间，其背面

阿拉米斯·斯帝爾頓大宅

1 後院
2 地下室
3 蝴蝶室
4 餐廳
5 大廳
6 水池
7 書房

的窗户对着一个户外庭院，解决一只猎狼犬，然后回到过去，看一下庭院中的守卫和楼上守卫的对话。等楼上守卫走开楼下守卫自顾自干活时，将其解决掉，然后用十字弓箭射击楼上守卫之前所在的阳台下方的两个拉索，导致阳台变成濒临崩塌状态，此时回到现在就会发现阳台崩塌成了能够让玩家跳到楼上的阶梯。爬上现在大宅二楼的房间后，别急着穿越，先跳上房间高处的凸起藏好，然后穿越，就可以躲开下方的守卫。画作：《拷问者的四元低吟》就在房间的东边，附近有一个守卫长期看着，需要解决掉。

E. 之后玩家离目标就不远了，在过去，玩家可以在房间高处凸起的平台找到一个通往下层游泳池的落点，站好后穿越，落下到地面后，躲着点血蝇巢进入地图东南方的更衣室，站在西南方屋角穿越，可以正好躲到过去更衣室的屏风后面。看好门外没有其他守卫，把挡路的守卫拖进更衣室解决，再搞定东边巡逻的守卫，沿着泳池最东边走到东北角，躲着泳池边沿上巡逻的守卫朝着西北角走，正面对着的大门可以通往后院，但是左边走廊还有两个守卫，玩家得瞧准机会直接走到大门旁的屏风处，然后开门走人。接下来的内容请看后院部分。

F. 如果玩家没有让斯蒂尔顿昏迷，那么他还是会参加降神会，未来并没有改变，因此玩家原路返回后，需要解决掉通往中庭路上的两个守卫，和在中庭巡逻的两个守卫，然后潜入通往二楼大楼梯的下方（植物栅栏的下面是可以钻过去的），修改电击塔的线路，然后就可以从楼梯左边潜上二楼，书房前方有两个在偷看的守卫，其他方向巡逻的人也不少，需要靠着天花板上吊着的花坛作为掩护一个个慢慢解决。等没有人可以骚然玩家后，就可以来到书房门前，在门右边的密码锁上输入密码入内。之后玩家可以看到一段过去的幻影，知道德丽菈是如何变得不死。完成任务后玩家就可以离开大宅了。

●后院

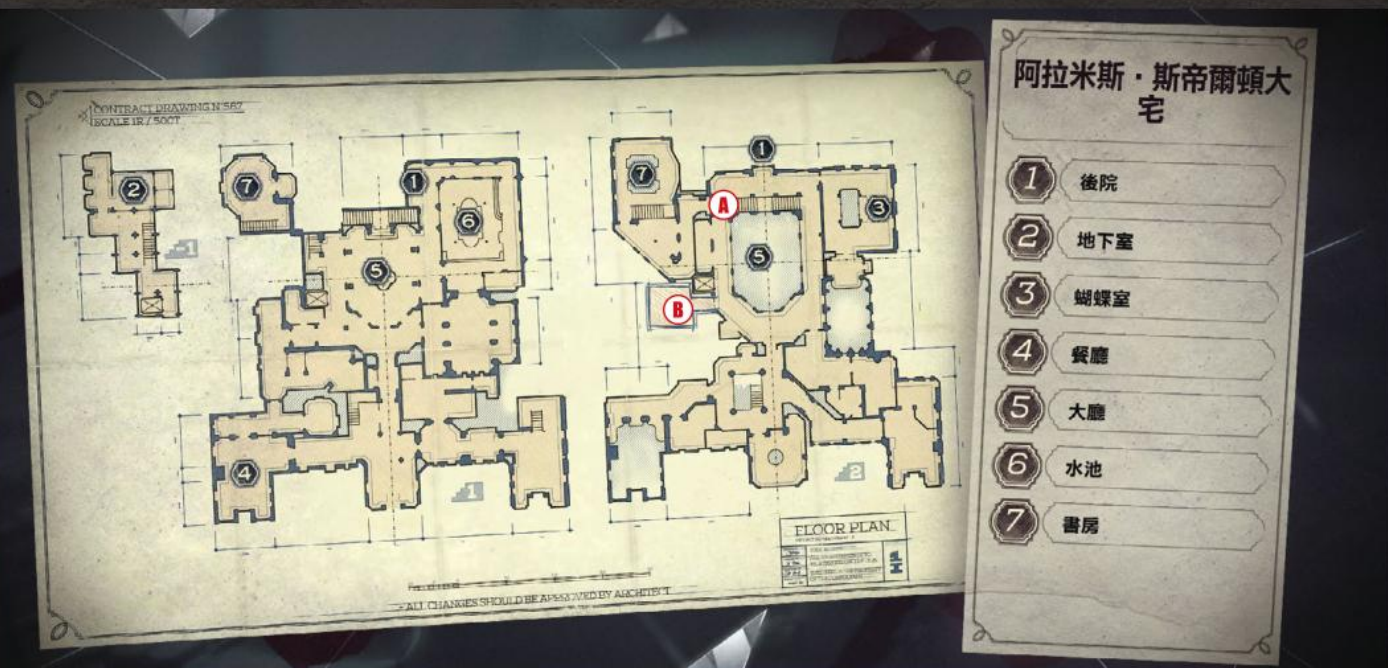
1. 后院结构非常简单，所以也没有地图，这里会给大家一个简答的指引。首先，先提警告，只要玩家采取任何手段令斯蒂尔顿陷入昏迷，无法加入德丽菈的降神会，那么未来就会改变，现在的大宅1地图会被现在的大宅2地图取代，所有的收集品也会消失，所以玩家最好在收集完了现在的大宅1的所有物品后再来进行后院的行动。

2. 然后，如果玩家的确是如笔者介绍的那样进入后院，建议直走，在走廊尽头右边会有一个可以跳上去的木平台，然后沿着木架子前往斯蒂尔顿所在的小亭子。进入降神会房间的密码就在亭子小几上摊开的书里，如果玩家只想要拯救斯蒂尔顿（他如果正常活下来会在本关结束后登船并给予玩家大皇宫的地图还有密道的信息。），那就直接给他一发昏睡飞镖，未来就已经改变，此时玩家根本不需要密码，只需要回到现在，就会发现大宅已经全改变，包括了在过去被封闭的书房。而如果玩家不打算拯救斯蒂尔顿，可以用刺痛箭把他吓走，跳下小亭读了密码立刻从亭子后方的下部通道绕回来时的大门离开即可。根据选择不同，玩家们的情况可能会变为过去的大宅的F步骤或现在的大宅2的A步骤。

●现在的大宅2

A. 现在的大宅2因为斯蒂尔顿没有被魔法影响，所以虽然没有那么豪华，但还是个正常的庭院，里面也没有卫兵，只有一堆仆人，但他们只要目击玩家一段时间后还是会让玩家进入被发现状态，所以还是利用好时间仪和各种高处的花坛躲开他们的视线来到书房。现在的大宅2的书房已经没有密码锁，玩家可以直接推开门入内，然后就会被扯回过去的大宅中，观看德丽菈是如何重生并变得不死。完成任务后玩家就可以离开大宅了。

B. 玩家可以顺路去一下在过去斯蒂尔顿准备兴建的办公室，在现在的大宅2中已经建成，里面有一些好东西，包括一个骸骨护符。另外在这里提一下，改变时空后原本光幕所在的区域也会出现新的符文和骸骨护符收集，千万别错过。



攻略待续

从个人感情来说，我是不太能接受自己写出来的攻略是不完整的，然而这期UCG恰逢《最终幻想15》和《最后的守护者》联手登场，尤其是前者，十年的等待得到的是十足丰富的游戏要素，稀饭我这篇“迟到”的攻略实在是不好意思占掉能够用在它身上的篇幅，因此《冤罪杀机2》的最后两关详细解析只能够留在下一期和大家见面了。不过我也打算和这个游戏杠上了，无论是下期的内容还是接下来在《次世代专辑》上的攻略内容都会尽力做到更丰富更实用，希望能够不辜负大家的等待。

文 水无月（实习编辑） 美编 Juxi



随着 NHK 大河剧《真田丸》的热播，日本游戏界也掀起了一股“真田热”。Koei Tecmo 的“《战国无双》系列”自然也不会放过这个紧跟潮流的好机会。此次系列新作《战国无双 真田丸》，以战国时代著名的真田一族的沉浮史作为剧本主线，加入了大量 RPG 要素，打造了一款全新的“《战国无双》系列”作品，让喜爱“《无双》系列”的玩家们能够跟随真田昌幸、幸村父子两代的脚步，一同体验他们的壮烈人生。

本攻略对应游戏版本为ver 1.02

战国无双 真田丸	Koei Tecmo	动作
多机种 战国无双 真田丸		日版
2016年11月23日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：PS4/PS3 7800日元，PSV 6800日元		

系统

游戏界面



1.练技槽　4.另一名操作角色的状态　7.小地图
2.无双槽和体力槽　5.护卫对象体力槽　8.敌我士气状况
3.秘药　6.任务完成状况　9.战场时间

基本操作

本作的基本操作如下（以 PS4 版为准）

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键←/→	战斗中切换当前装备的秘药
方向键↓	战斗中使用秘药
○	确定/发动无双/持续按住的情况下可以慢慢积蓄无双
×	取消/跳跃/受身
□	通常攻击
△	神速攻击/蓄力攻击

按键	效果
L1	防御
R1	特殊技
L2	呼唤马匹/持续按住的状态下可以自动上马
R2	战斗中缩放小地图比例
L3	发动“次之一手”
R3	进入无双极意状态
Option	战斗中快速切换当前所操作的角色
触控板	打开菜单

方针设定

和《战国无双 4》以及《战国无双 4-2》一样，本作部分关卡一样可以派两名可操作的武将出战，玩家可以用触摸板打开菜单选择“方针设定”或按方向键↑来对非当前操作的武将下达各种方针指令。方针有“任意”、“待机”两种。选择“任意”的话同伴会在击破目标敌人后，自动地一边移动一边寻找其他敌人击破；选择“待机”的话同伴只会停留在指定地点攻击附近的敌人。

攻击动作

本作的攻击动作部分基本和《战国无双 4》、《战国无双 4-2》相同，除了通常攻击之外还有蓄力攻击、神速攻击、特殊攻击、影技和杀阵。和之前作品相同，不同的无双武将根据其招式类型特化方向的不同，可以分为通常型、蓄力型、神速型、特殊型等不同类型。通常型武将最多可以进行 12 段的通常攻击，而其他武将只有最大 8 段。



蓄力攻击

在按□键起手发动普通攻击之后接上△键便可发动，发动后继续按△键还能发动后续派生攻击，也就是俗称的C技，而△出现在连击的第几段则被成为C几，如□□△就是所谓的C3技。在动作等级达到最大时，蓄力型武将会有 4 种 C 技但每种 C 技有 3 段派生，通常型武将会有 8 种 C 技但每种 C 技只有 1 段派生，特殊型武将有 4 种 C 技每种 2 段派生，神速型武将有 4 种 C 技且前 3 种有 2 段派生，最后一种只有 1 段。

神速攻击

按△键起手，角色可以发动在高速移动下的神速攻击，同时在发动后在每一段神速攻击连击之后还可以用□键收尾发动神速派生强攻击。神速型武将的神速攻击最多可以发动 8 段神速攻击及 7 种神速派生强攻击，而其他类型的武将只有 6 段神速攻击及 5 种神速强攻击。

特殊技

按 R1 键起手，可以发动诸如布置陷阱，强化自身等特殊效果的动作。只有特殊型武将在 R1 键后还能继续按□键或者△键发动另外两种额外的派生技。

影技

《战国无双 3》中增加的全新系统，在连续攻击中按下 × 键可以对敌人发动有破防效果的攻击影技，可以利用其浮空和取消攻击硬直的特性对敌人进行连续追打。受到攻击时按 × 键也可以发动回避影技，从敌人的攻击中脱身。使用影技会消费一定数量的练技槽。

杀阵

和前作一样是对敌方武将造成巨大伤害的终结技，发动方法一是在敌方武将体力较低时将之打至气绝状态，接近后敌方武将头上会出现△键的标志作为杀阵提示，按下即可发动，使用气绝率高的 C3 以及金刚属性武器可以有效提高杀阵发动率。第二种是在敌方武将攻击自己的一瞬间按 L1 防御，成功后会发动弹反效果使敌武将处于巨大硬直状态，此时敌将头上同样会出现杀阵提示。还有一种就是需要依靠一些角色的特殊防反技能才能触发。

奥义

与系列以往的系统相同，在战斗中攻击敌人可以逐渐积累无双槽，当无双槽蓄满之后按○键可以发动无双奥义，此时可以对周围的敌人发动威力巨大的必杀攻击。另外操作角色体力很低，处于濒死状态时，无双奥义会强化成为无双秘奥义，威力比起无双奥义更上一个级别。

无双极意



在战斗中攻击敌人的同时还可以积蓄练技槽，当练技槽蓄满可以点亮一个练技点，当角色至少有一个练技点处于点亮状态下时，按 R3 键可以进入无双极意状态。画面中间会出现一个如左图的标志。

在无双极意状态下，角色的全部能力会得到上升且受到攻击也没有受创硬直，同时无双极意状态下攻击敌人可以积累左侧的极意槽，在右侧的限时时间结束前蓄满极意槽的话可以使无双极意等级提高一级。发动无双极意时角色有几个练技点是亮着的，发动时的无双极意槽就是几级，随着角色等级的提高练技点最多为 5 个，而无双极意等级最大为 5 级。

协力奥义

我方两名武将相邻，身上出现红色电流效果时可以发动，威力非常巨大且附带体力回复效果。

二段跳

女忍、服部半藏、宁宁、风魔小太郎、佐助这五名忍者角色在按 × 键跳跃后再按 × 键能够发动二段跳，可以到达某些位置较高，一般角色无法到达的场所。战场地图中的忍道和探索地图中的隐藏区域都需要操作这几名忍者角色才能到达。

城下町



城下町是本作增加的，带有浓厚 RPG 要素的全新系统，玩家需要在城下町中打听情报和发展剧情，同时利用城下町内的各种设施来强化自身。游戏中一开始的城下町只有真田本城，随着剧情的展开，还会出现上田城、大坂城等其他城下町。

NPC与好感度



在城下町中有许多 NPC，与其对话后可以将各种素材作为礼物赠送以提高该 NPC 的好感度，不同的 NPC 喜欢的素材种类不同，如果赠送的恰好是他喜欢的物品那么好感度提升会更多，当 NPC 的好感度提升到最高后会以其他素材作为礼物回赠玩家。同时城下町中还会有其他无双武将出现，也同样可以赠送其礼物，无双武将的好感度到顶后可以带着一同前往探索地图。如果想要赠送礼物的无双武将没有出现在城下町可以使用茶屋设施将其喊出。

委托



在城下町中随着主线剧情的发展可以接到许多 NPC 的委托任务，一般都是要求某些素材道具或是去某探索地图击破特定敌人，完成委托后再和其对话可以获得一些素材报酬。

设施功能



锻冶屋

强化武器的设施，可以消耗各种素材给角色的武器附加不同的技能和属性，以及提升技能和属性的等级。武器的技能槽一开始只有两个，随着武器熟练度的提升，技能槽的个数也会逐渐变多。提升武器的熟练度的方法就是在战场上不断杀敌。另外武器复制可以生产一把和当前武器熟练度相同的空白技能武器，以方便玩家往上打造别的技能和属性用来针对不同场合。另外在战场中如果得到了角色的秘藏武器，也要来锻冶屋领取后才能真正获得。



百货屋（よろず屋）

在百货屋可以购买各种作为武器锻造和秘药合成原料的低级素材，一些星级较低的素材在第一次获得之后就可以直接在店内购买。同时秘药合成也是在这里进行，可以消耗不同的素材生产出不同秘药，角色在战场上使用秘药的话可以在一定时间内提升自身的各项能力。每场战斗最多能携带4个秘药，携带哪种秘药可以在战前准备中设置。另外要注意秘药是消耗品，使用殆尽时记得及时回城下町合成补充。后期剧情发展到进入大阪城后，在城内各种百货屋商人那里可以购买到五星以上的高级素材。



钓鱼场（钓り场）

在钓鱼场可以消耗昆虫素材作为鱼饵进行钓鱼，获得各种鱼类素材。钓鱼的方法是像右图中的标记在尚未移动到最右端时按○键停止标记，如果标记处于蓝色区域，那么可以获得普通的鱼类素材，如果处于红色区域则获得“爆钓”效果，获得的鱼类素材更加高级而且获得数量也会增加。其中使用的鱼饵（昆虫素材）星级越高，能够钓上的鱼类的星级也越高。



农田（畑）



可以消耗种子素材来获得各种野菜和果物类素材。选择种子之后会让玩家快速连打○键来积蓄种植槽，种植槽蓄满花费时间越少评价就越高，获得的相应素材就越多，星级越高的种子能够获得的野菜和果物类素材星级也越高，但是获得高评价所需时间也越少。在种植结束后必须离开城下町，在长期合战或是探索地图参加一次战斗后，再回来才能查看种植的结果（收菜）。

地藏

进行素材交换的神奇场所，可以选择一样素材作为供品，在长期合战或是探索地图参加一次战斗后，再回来拜访就会发现地藏会根据供品的星级，回馈给玩家一样同等星级的其他素材。不过这里要玩一个考验玩家眼力的小游戏，地藏回馈的素材会和其他两种低级素材放进同样的福袋中然后打乱顺序，玩家必须选对了才能拿到回馈品。



马厩

可以购买马匹的场所，本作所有马匹都是随着剧情进展固定开放。后期剧情发展到大阪城之后可以购买熊猫。

另外在探索地图中会随机遇到熊，最初熊对玩家处于警戒状态，随着遭遇次数增多，熊对玩家的态度会逐渐变好，当和熊处于友好状态时可以去九度山的NPC熊爷处获得熊坐骑。

来福寺宅

剧情进展到上田城后会出现来福寺左京这个NPC，可以将探索地图中得到的法螺贝交给他，用来解锁一部分和真田家剧情无关的“《战国无双》系列”角色在长期合战回想中的使用权限。同时法螺贝还可以用来兑换功勋值（相当于可以在道场用来分配的经验值）。



宝物番

与宝物番对话可以查看游戏中已经收集的事件、音乐和各关卡任务。与宝物番对话可以查看游戏中已经观看过的剧情事件、音乐和各关卡任务这三个项目的收集率。随着各项目收集率的逐渐增加，相应的奖杯也会逐步解锁。

书物番

与书物番对话可以阅读《真田丸战记》和进行长期合战回想。《真田丸战记》相当于是本作的名词解说词典，即便是不了解日本战国史的玩家也可以通过阅读《真田丸战记》了解整个剧情大纲。而长期合战回想则相当于是本作的自由模式，可以自由选择已经解锁的无双武将参与玩家已经完成的长期合战的各个关卡。不过要注意的是游戏即使通关之后读取记录也是第16章停留在最终战前的记录，因此长期合战回想中只能选择“大阪冬の阵”及之前的长期合战关卡。而第16章的“大阪夏の阵”的关卡仍然只能离开城下町，然后使用限定的几名角色参加。



道场

强化角色能力的场所，主要有以下训练项目

武将训练：消耗功勋提升武将等级，初期上限为50，达到50级的武将可以通过特别稽古进一步开放等级上限

动作（アクション）稽古：此项训练消耗金钱提升武将的动作等级，即强化武将的招式，增加连招的段数和动作种类。攻击动作的等级上限随着武将自身等级的提高而提高，一般角色最高为8，而真田幸村（壮年）则最高可以达到11级。

无双稽古：随着武将自身等级的提升，消耗金钱解锁武将的额外无双槽数量，每名武将最多为三条无双槽。

无双极意稽古：随着武将自身等级的提升，消耗金钱解锁武将的无双极意等级上限，最高为5级。

探索稽古：随着主线剧情的进展，延长武将进入探索地图后的探索时间。

特别稽古：个人等级达到50的武将，消耗金钱可以使等级上限+10，继续到达60级后可以继续消耗金钱+10等级上限，以此类推，最大可以达到99级。

茶屋

可以召唤出无双武将，赠送其礼物以提升好感。





探索



探索地图是不同于长期合战的自由关卡，可供玩家练级、收集素材和法螺贝等。玩家回到城下町之后可以随时前往探索地图中进行冒险，一些村民的委托任务和主线剧情中的过渡剧情也需要玩家前往探索地图来完成。全部探索地图总共有 12 个，随着主线剧情的进展而逐步开放，各个探索地图出现的素材，敌人也都有不同。素材在地图中以蓝色光点的形式呈现，打破木箱或击破有名字的敌人会掉落金钱、素材、经验书或法螺贝，部分地图还有钓鱼场。

探索目标

每张探索地图都有 5 种不同的探索目标：分别是该探索地图全部区域踏破；击杀该探索地图中一定数量的随机出现的特殊敌人；获得一定该探索地图中的特定稀有素材；获得该探索地图出产素材列表中的全部素材；打败该探索地图中的 BOSS 敌将。其中只有全部完成该探索地图前面 4 项目标，以及主线剧情通关之后才会出现打败该区域 BOSS 敌将的目标。完成任意某一地图探索目标中的任意一项以及全部探索目标各可以获得一个奖杯。

秘宝运输兵
（秘宝荷驮兵）



操作武将在进入探索地图后，关卡中会随机刷新秘宝运输兵，秘宝运输兵移动速度很快，迅速赶上将之击破可以获得稀有装饰品。每张探索地图中的秘宝运输兵掉落的稀有装饰品都是特定的，稀有装饰品的级别固定，只能获得一次，在已经获得了该稀有装饰品的情况下再次击破该地图内的秘宝运输兵就只会掉落法螺贝了。另外每张地图秘宝运输兵刷新的区域都是固定的，因此以秘宝运输兵为目标的话，只需要移动到相应区域，没有刷新的话直接退出探索重开即可。



全探索地图





真田の乡

特殊敌人：骏足荷驮兵
稀有素材：神々しい种
BOSS武将：真田昌幸
稀有装饰品：白山御守
秘宝运输兵出现区域：谷渡の桥



浅间山麓

特殊敌人：火事场泥棒
稀有素材：最高级ハチノコ
BOSS武将：女忍
稀有装饰品：大蛇笼手
秘宝运输兵出现区域：大蛇の洞窟



諏访湖畔

特殊敌人：傲慢な关守り
稀有素材：巨大ナマズ
BOSS武将：武田信玄
稀有装饰品：逆鳞小鼓
秘宝运输兵出现区域：干上がり集落



木曾街道

特殊敌人：力自慢の贼
稀有素材：火之迦具土神の灯火
BOSS武将：今川义元
稀有装饰品：寝觉めの床越え
秘宝运输兵出现区域：终端の吊り桥



虚空藏山

特殊敌人：目利きの盗贼
稀有素材：豪熊の爪
BOSS武将：真田信之
稀有装饰品：小鬼の宝槌
秘宝运输兵出现区域：崩落した砦迹



北国街道

特殊敌人：非道な剑士
稀有素材：钢玉
BOSS武将：立花誾千代
稀有装饰品：龙之木灵笛
秘宝运输兵出现区域：百间洞窟



信贵山

特殊敌人：狡猾な盗贼
稀有素材：白蛇の皮
BOSS武将：浅井长政
稀有装饰品：金狮子具足
秘宝运输兵出现区域：鬼笑いの砦迹



伊贺山中

特殊敌人：拔け忍
稀有素材：鬼の结晶
BOSS武将：茶茶
稀有装饰品：少女良狐之泪玉
秘宝运输兵出现区域：大岩谷



山崎

特殊敌人：宝物荷驮兵
稀有素材：桔梗
BOSS武将：阿市
稀有装饰品：天王武尊环
秘宝运输兵出现区域：段々瓦の鬼笑い



小诸

特殊敌人：强韧な荷驮兵
稀有素材：コイ
BOSS武将：佐助
稀有装饰品：霸王骑神鞍
秘宝运输兵出现区域：大树坂



纪见峠

特殊敌人：非情な盗贼
稀有素材：ホタル
BOSS武将：毛利元就
稀有装饰品：鬼翁之睨み构え
秘宝运输兵出现区域：风薰る木立



纪伊山地

特殊敌人：百战炼磨の兵
稀有素材：天照大御神の御发
BOSS武将：真田幸村
稀有装饰品：三钴训
秘宝运输兵出现区域：修验洞窟

长期合战

长期合战相当于本作的主线剧情战役，每一个长期合战包括数场合战，合战部分和“《战国无双》系列”传统的玩法相同，在关卡中采用任务制的方式来推动游戏进行。各场战斗之间都可以回到城下町强化角色或是前往探索地图冒险。另外在长期合战中，第一次进行某场合战时只能使用特定角色。而在未进入到下一章之前，本章已完成过的合战可以使用其他相关角色出战，而进入到下一章之后，可以在书物藏处通过长期合战回想功能来重复游玩之前的合战，并且在长期合战回想中可以选择已经解锁的任意无双武将角色。

另注：后文中任务列表部分涉及需要击破敌兵的数量均以 PS4 版为准。

昼夜变化

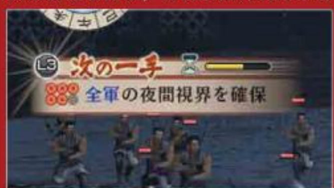
昼夜变化是“《战国无双》系列”第一次出现的全新要素，因而本作表示时间的标志也采用子丑寅卯等中国传统的计时方式。昼间战斗和以往一样，而进入夜间时，我方的视野便只能够局限于己方部队周围，无法通过小地图来搜索敌人，同时敌方会频繁地派出夜袭队长攻击我方，打倒夜袭队长有一定几率掉落书卷。但相对的进入夜间后不会再出现敌方在高士气状态下的红色强化区域，因此有效运用昼夜条件下不同的环境因素也能够让战斗有利于我方。



次之一手

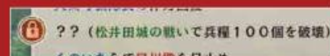


“次之一手”也是本作中的全新要素，在合战中随着战场状况的发展，玩家可以发动相应的“次之一手”来改变战场局势，使战况有利于己方。在“次之一手”可以发动的场合下会有一个倒计时让玩家决定是否发动“次之一手”，如果确定要发动，那么在倒计时结束前按下 L3 即可。



每场战役中可以发动的“次之一手”都可以在战前的准备画面中确认，不过一部分“次之一手”需要完成前一场战役的相应战功才能解锁，在没有解锁之前会有一个锁型标记（如下图）。

另外每使用一次“次之一手”都会消耗一枚“真田六文钱”。而“真田六文钱”可以在主线剧情中和部分 NPC 对话，以及依靠合战完成后的评价和达成合战中的战功来回复。



战功
（手柄）

手柄達成状況
一手 人質をすべて救出
済 幸村、茶々、村松殿



本作的合战中除了任务之外，每一场合战还有一些被称为“战功”（手柄）的特定目标需要玩家去完成。完成战功可以回复用来发动“次之一手”的“真田六文钱”，另外完成一些特定战功后可以解锁下一场战役中的某些“次之一手”，在战前准备确认战功时这样的战功前面会有一个钥匙标记（如上图），同时进入战斗后相关的目标头上还会有一个真田六文钱的标志（如右图）。

副战场



是和主线中真田一族剧情无关的一些战役，用来反映和主线剧情同时期的其他战场的局势，在副战场中可以操作《战国无双》系列”中的其他武将来参与战斗。虽然不完成副战场也可以继续发展主线剧情，不过只有在完成全部副战场之后才能欣赏终章的后日谈剧情。

装饰品

角色除了武器之外还可以装备各种装饰品来提升能力，每个角色随着等级的提升可以装备装饰品的种类也会变多。本作中一共有26种装饰品，其中14种是普通装饰品，在战场上由敌将掉落，同一种装饰品也有不同的等级，等级越高性能越强，高难度下敌将掉落的装饰品等级也会更高，获得了高等级的装饰品后会自动覆盖掉低等级的同种装饰品。另外12种是稀有装饰品，稀有装饰品等级固定，获得方法是在不同的探索地图中击破秘宝运输兵，具体请参看前面探索地图部分。



秘藏武器

和历代一样，本作每名参战武将依然有自己的秘藏武器，秘藏武器熟练度固定为S，获取方法相对前几作来说较为简单：在“困难”难度或以上，操作想要获得秘藏武器的角色在特定关卡获得S评价即可，一般来说每关4个评价指标中能够拿到3个S和1个A即可确保综合评价S（如果有2个A或是出现1个B的话就无法确保S了）。由于除了关卡评价S之外没有别的要求，因此在一些可以双人出战的关卡中，让一个较强的角色带着较弱的角色拿武器不失为一个快捷的好办法。当然一些只有单人可以出战的关卡，或是虽然可以双人出战，但由于地图设置的缘故初期两人的位置被分开的关卡，想拿秘藏武器的角色还是需要练一练级以及锻造一下武器的。



主线剧情

第一章 乱世

◆操作真田昌幸和真田幸隆对话，接受委托“武田への物资输送”。

◆完成委托后回到真田本城，从街上的足轻兵处可以获得矿石，之后就可以使用锻冶屋强化武器了。

◆和真田幸隆、高坂昌信对话，进入长期合战“川中岛の战い”。



长期合战 川中岛の战い

妻女山突破　难度：☆

胜利条件	制压全部妻女山的据点	出战人数	1人
秘藏武器	竹中半兵卫	评价指标	过关时间、击破数、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
确保全军的夜间视野范围	用无双奥义击破村上义清
真田幸隆护卫武田信玄	击破柿崎景家
	武田信玄剩余体力在50%以上时获胜

任务	备注
妻女山砦の夺取	击破妻女山砦的据点队长（诘所头）
千曲川渡河	击破村上义清和须田满亲，渡过河流
殿军の心意气	击破殿军的甘粕景持
姊の气遣い	击破绫御前
东砦の侦察兵	阻止侦察兵入侵妻女山东砦
西砦の侦察兵	阻止侦察兵入侵妻女山西砦
暗に潜むもの	在天亮前找出并击破所有夜袭队长

八幡原の战い　难度：☆

胜利条件	武田信玄到达海津城	出战人数	1人
秘藏武器	北条氏康	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、护卫对象受到伤害

次之一手	战功
阻碍上杉谦信的进军	武田信廉体力在50%以上时救援成功
山本勘助开门所需时间缩短	在运输兵（荷驮兵）未全灭的情况下救援成功
降低村上义清的体力	击破上杉谦信

任务	备注
勘助の觉悟	在山本勘助的工作结束前阻止武田信玄败退
殿军の心得	击破志田义时
义清の怨念	2分钟内击破村上义清，突破中央砦
伏兵の袭击	击破加地春纲、中条藤资和鬼小岛弥太郎
最后の哨戒战	击破海津城北砦内的敌兵（100人）
信廉救出	击破宇佐美定满和宇佐美定实（在信廉被袭击的信息出现后，打倒南门守卫后突破）
荷驮の机器	击破井上昌满，阻止高梨内记和运输兵的败退（击倒夜袭部队和敌武将即可）

善光寺追击战

| 难度：☆☆

胜利条件	击破上杉谦信	出战人数	2人
秘藏武器	武田信玄	评价指标	过关时间、武将击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
敌军移动速度下降	不让任何一个敌方运输兵撤退并将之全部击破
战场中央架桥	击破所有敌武将
派武田信廉等人护卫武田义信	在武田义信未败退的情况下胜利

任务	备注
啄木鸟への传令	击破长尾政景和大崎泰继
上杉本阵急袭	击破绫御前
荷驮头を讨て	击破直江景纲
志のために	阻止绫御前与宇佐美定满到达善光寺前
上杉荷驮队	阻止荷驮队到达退却地点（可发动次之一手延缓其进军）
义信の危机	击破柿崎景家等敌将，护卫武田义信（敌将在上杉谦信所在的砦开门后从地图右下出现）

第二章 盟友



◆本章开始可以使用百货屋、钓鱼场和农田。

◆和武田胜赖、村松殿、真田幸村、信之对话后发生委托"今川家臣の调略"。

◆委托完成后可以使用道场和地藏。之后继续和真田信纲、武田胜赖对话，进入长期合战"骏河相模の战い"。

长期合战 骏河相模の战い

骏河侵攻

| 难度：☆

胜利条件	击破今川氏真	出战人数	2人
秘藏武器	井伊直虎	评价指标	过关时间、敌兵击破数、受到伤害，任务达成率

次之一手	战功
派高梨内记监视葛山氏元等人	在前今川家家臣体力50%以上时救援成功
武田信玄鼓舞我方	用无双奥义击破今川氏真
护卫濑名信辉和朝比奈信置	在我方武将无任何一人败退的情况下胜利
	在夜晚到来前取得胜利

任务	备注
隙きの无い采配	击破天野景贯等敌将
新たな身内	击破井伊直虎、小原镇实、冈部元信，阻止濑名信辉和朝比奈信置的败退
援军何するもの	击破北条氏政等敌将
今川馆へ	击破朝比奈泰朝和冈部正纲，使今川馆开门
猛威を振るう	击破战场中央的敌兵（200人）
甲斐の虎の威光	武田信玄用无双奥义击破2名敌将
同盟の嗜み	阻止北条纲成进入武田本阵

津久井侦察

| 难度：☆☆

胜利条件	到达本曲轮	出战人数	1人
秘藏武器	浓姬	评价指标	过关时间、敌兵击破数、受到伤害，任务达成率

次之一手	战功
袭击饭绳曲轮的索敌兵	击破敌兵500人以上
袭击森林中的索敌兵	在一次都没有让索敌兵进入警戒状态的情况下胜利
利用假情报阻止索敌兵	申时之前（8分钟以内）胜利

任务	备注
速やかな排除	在索敌兵发现之前击破内藤纲秀
守备の要	击破守备队长突破洞窟
侦察遂行	突破山道进军本曲轮
置き土产	击破饭绳曲轮里的敌兵100人（需要主动进入饭绳曲轮引出敌兵）

注：本关是带有潜入要素的关卡，注意避开敌方索敌兵的视野范围（黄色），第一次太过接近索敌兵的话内会引起索敌兵的警惕，如果第二次再被发现就会任务失败。

三增峠の战い

| 难度：☆☆

胜利条件	击破早川殿	出战人数	2人
秘藏武器	织田信长	评价指标	过关时间、敌兵击破数、武将击破数、受到伤害

次之一手	战功
土屋昌次护卫武田胜赖	用无双奥义击破甲斐姬
发现并迎击北条本体动向	在武田胜赖的体力一次都没有低于50%以下的情况下胜利
派忍者袭击敌砦	用武田信玄击破北条氏康

任务	备注
背后を狙え	击破北条氏照和北条氏邦，占领北砦和东北砦
审议を报いる	击破北条纲成，防守武田本阵
北条の熊退治	击破甲斐姬
次代の当主	击破北条氏政等敌将
忠臣への助力	2分钟内击破北条氏规（要尽早接近敌将触发任务否则敌将会被高梨内记打倒）
虎の守り	阻止北条三郎接近武田信玄
子虎の守り	阻止北条三郎接近武田胜赖，此任务虽然没有限定武将，但是只有操作武将中有武田信玄时才会触发

第三章 因缘



◆本章开始可以利用茶屋、宝物藏、书物藏。

◆按照真田信纲→真田幸村的顺序对话后可以操作幸村，之后操作幸村和村松殿→武田胜赖对话，最后和真田信纲对话进入长期合战"信玄上洛战"。

◆长期合战结束后，按照真田信纲→幸村等人对话。操作幸村和村松殿对话接受委托"药制作任务"。

◆完成委托后再继续进行一连串对话后结束本章。



长期合战 信玄上洛战

一言坂の战い

| 难度：☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	1人
秘藏武器	柴田胜家	评价指标	过关时间、敌兵击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
真田昌幸鼓舞我方	用无双奥义击破服部半藏本体
高梨内记护卫武田信玄	击破敌兵1000人以上
	夜晚到来前胜利

任务	备注
鬼美浓の危机	击破内藤信成、松井忠次、大久保忠佐，救援马场信房
进军を阻む壁	击破中央砦敌兵200人
吞气な壁	击破服部半藏与全部分身
この命に代えても	击破鸟居元忠、渡边守纲、石川数正
三河武士の意地・壹	击破回归战场的松井忠次和内藤信成（この命に代えても发生后出现，接近后触发）
三河武士の意地・贰	击破回归战场的大久保忠世（本多忠胜出现后出现，接近后触发）

二俣城の战い

| 难度：☆☆☆

胜利条件	击破中根正照	出战人数	1人
秘藏武器	今川义元	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
派出浦昌相护卫工作队长	操作武将的体力一次都没有低于50%以下的情况下胜利
用忍者阻止敌军的行动	我方没有任何武将败退的情况下获胜
用假情报阻止敌军的行动	使用操作武将击破全部敌将

任务	备注
二俣城包围	击破渡边守纲、菅沼定盈、内藤正成
水源までの道	2分钟内击破鹈殿氏长，援护山县昌景进军
水の手を绝つ	击破松平康安，占领水源砦
金掘众を守れ	将工作队长护送到水源砦

三方ヶ原の战い

难度：☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	2人
秘藏武器	武田胜赖	评价指标	过关时间、武将击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手

挑衅石川数正
封锁德川家康的退却道路
武田信玄对敌军发动一喝
阻止织田军的伏兵

战功

用无双奥义击破本多忠胜
未时之前（10分钟以内）胜利
真田昌幸（青年）击破德川家康

任务	备注
鹤翼を折る	2分钟内击破石川数正
武田の猛威	击破敌兵250人
忍びの奇袭	阻止服部半藏与忍者队长接近武田信玄
二俣城の遗恨	击破中根正照等敌将
家康の过ぎたる者	击破本多忠胜
织田の增援	击破佐久间信盛等敌将（地图东北和西北的砦中出现）
ここは拔かせません	击破井伊直虎

副战场 野田福岛の战い

难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	击破织田信长	出战人数	2人
秘藏武器	阿市	评价指标	过关时间、敌兵击破数、武将击破数、受到伤害

次之一手

让浅井久政护卫岩成友通
藤堂高虎鼓舞民兵
杂贺铁炮队狙击明智光秀

战功

完成全部任务
用无双奥义击破织田信长
三好三人众的体力在50%以上的情况下胜利

任务	备注
反击への足がかり	击破佐久间信盛等4人
迫り来る敌	击破敌兵200人
无益な血を流さぬ	护送民兵到达脱出地点
增援を绝つ	击破羽柴秀吉与竹中半兵卫
最后の反击	击破明智光秀与全部铁炮队长
本阵を胁かす猛将	阻止柴田胜家与前田利家接近三好三人众（三好长逸、三好政康、岩成友通）
火游び禁止	击破全部炮烙兵

第四章 奈落



◆本章开始可以使用马厩。
◆和真田信纲对话进入长期合战"长篠の战い"。
◆长期合战结束后先后和高梨内记、堀田作兵卫、土屋昌恒、幸村、信之对话，之后进入第五章。

长期合战 长篠の战

长篠城包围战

难度：☆☆☆

胜利条件	击破奥平昌信与井伊直虎	出战人数	2人
秘藏武器	岛左近	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、任务达成率

次之一手

确保全军的夜间视野
武田胜赖的体力回复
真田昌幸鼓舞全军

战功

我方没有任何武将败退的情况下获胜
操作武将击破全部敌将
在天亮前取得胜利

任务	备注
忠臣の伪报	击破鸟居强右卫门
はやる胜赖	击破松平景忠等敌将
突击の代价	3分钟内击破后方的敌将
影の奇袭	护卫武田胜赖，击破服部半藏
斥候发现	在情报被夺走之前击破忍者队长（右边中间砦，一开始就可以冲过去击破）
影の支配者	击破工作兵，阻止其对我方开展破坏工作（最右下角砦出现）

设乐原の战い

难度：☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	1人
秘藏武器	立花宗茂	评价指标	过关时间、武将击破数、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手

真田昌幸鼓舞真田昌辉
武田胜赖的体力回复

战功

用无双奥义击破本多忠胜
击破马防栅内全部铁炮队长
武田胜赖体力在50%以上时胜利

任务	备注
佐久间队の背后	击破服部半藏与全部忍者队长
奈落の入口	击破井伊直虎与酒井忠次
放たれた鬼神	协助武田胜赖与真田昌辉击破本多忠胜
死地への突击	突破马防栅，击破丹羽秀长等敌将
迹部救出	救援迹部胜资，击破佐久间信盛（在"死地への突击"任务结束后，会出现迹部胜资孤立无援的消息，此时接近他可以触发此任务）

胜赖护卫战

难度：☆☆☆☆

胜利条件	武田胜赖到达脱出地点	出战人数	2人
秘藏武器	立花誾千代	评价指标	过关时间、武将击破数、护卫对象受到伤害、我方武将败退数

次之一手

使用假情报阻止敌方部队
挑发河尻英隆
派小宫山友晴袭击明智光秀

战功

用无双奥义击破明智光秀
完成全部任务
武田胜赖的体力在70%以上的状态下取得胜利

任务	备注
古き良きもののふ	击破柴田胜家
脱出行	将武田胜赖护送到山顶砦
礼节の志士	击破明智光秀
枪の又左	击破前田利家
蜜を欲しがる蝶	击破浓姬
凛々しき少年剑士	击破森兰丸（进入洞窟后在地图偏左下位置）

副战场 手取川の战い

难度：☆☆☆☆

胜利条件	击破柴田胜家	出战人数	2人
秘藏武器	上杉谦信	评价指标	过关时间、武将击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手

派斋藤朝信防守上杉本阵
派出车悬部队增援从而使敌军动摇
击破黑田官兵卫和竹中半兵卫的特殊兵种

战功

丑时之前（10分钟以内）取得胜利
上杉谦信击破敌兵1000人以上
操作武将的体力在一次都没有低于50%的情况下胜利

任务	备注
たる军神	在战场中央击破300敌兵
手取川の啄木鸟	击破羽柴秀吉，夹击敌军
车悬り	击破前田利家等敌将（本阵被侵入会败北）
合流阻止	阻止宁宁与羽柴秀吉合流
军神と倾奇者	2分钟内击破前田庆次
两兵卫の袭击	击破黑田官兵卫与竹中半兵卫

副战场 石山合战

难度：☆☆☆☆

胜利条件	击破黑田官兵卫与竹中半兵卫	出战人数	2人
秘藏武器	松永久秀、杂贺孙市	评价指标	过关时间、武将击破数、受到伤害、我方武将败退数

次之一手

派出杂贺铁炮兵袭击敌方炮台
毛利水军增援
派出炮烙兵袭击敌武将

战功

用无双奥义击破黑田官兵卫与竹中半兵卫
我方总大将在体力50%以上的状态下取得胜利
我方武将没有任何一人败退的情况下取得胜利

任务	备注
迅速の攻め	1分30秒内击破佐佐政成和池田恒兴
南北挟击	2分钟内到达目标地点（途中打倒加拉夏和明智光秀）
导きの场	击破羽柴秀吉（地图北面偏左的砦出现）
船团突入	打倒防守铁甲船的蜂屋赖降
黑铁の船	打倒防守铁甲船的浓姬和森兰丸
暗に响く声	击破宁宁和女忍者

第五章 恸哭



◆与出浦昌相对话，之后和幸村和信之对话后可以操作幸村，之后和女忍（くのいち）对话，可以操作女忍，再次和昌幸对话进入长期合战“御馆の乱”。

◆长期合战结束后和高梨内记、横谷重氏兄弟对话，再次和出浦昌相对话发生剧情，和幸村对话触发委托“敌侦察任务”。

◆完成委托后和昌幸对话，触发委托“敌歼灭任务”。

◆全部委托完成后和高梨内记及女忍对话进入第六章。



长期合战 御馆の乱

景胜救援战

| 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	击破上杉景虎	出战人数	2人
可入手秘藏武器	上杉景胜	评价指标	过关时间、敌兵击破数、武将击破数、护卫对象受到伤害

次之一手	战功
让新发田长淳等人护卫上杉景胜	用无双奥义击破风魔小太郎和甲斐姬
说得堀江宗亲	真田昌幸击破北条氏政，氏照，氏邦
	击破1000名以上敌兵
	上杉景胜的体力一次都没有低于50%的情况下取得胜利

任务	备注
决意示さん	击破神余亲纲和川田重亲
胜利のために	协助直江兼续击破猪俣邦宪，笠原政尧，柿崎晴家
着实なる进军	击破本庄秀纲和椎名景实
三兄弟	击破北条氏政，氏照，氏邦
真田の手腕	2分钟内击破北砦和东北砦内的敌兵
北条の力	击破甲斐姬和风魔小太郎（风魔出现在中央略左的砦中，甲斐姬出现在西南方向的砦中）

沼田城攻略战

| 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	击破三名沼田城守将或迫使其投降	出战人数	1人
秘藏武器	明智光秀	评价指标	过关时间、击破敌兵数、受到伤害、我方武将败退数

次之一手	战功
矢泽赖纲奋起	用无双奥义击破早川殿
用假情报阻止敌军	矢泽赖纲体力在50%以上的情况下取得胜利
挑发北条氏邦	迫使全部敌方守城大将投降的情况下胜利

任务	备注
北砦夺取	击破笠原康明，夺取北砦
叔父上を救え	击破垪和康忠，救援矢泽赖纲
钓り	将金子泰清引诱到目标地点
北条の援军	3分钟内击破早川殿和北条氏邦

第六章 安土



◆按照高梨内记→幸村及信之对话发生剧情，和真田昌幸对话再次发生剧情，之后继续和信之对话、前往百货屋和锻冶屋并触发委托“村松殿激励任务”。

◆完成委托后将树枝交给锻冶屋，再次和村松殿对话发生剧情，之后触发委托“村松殿护卫任务”，探索地图木曾街道开放。

◆到达安土之后很快发生本能寺之变。在安土城下和横谷重氏及町人对话后触发长期合战“本能寺の变”。

◆长期合战结束后回到真田乡，和真田昌幸及信之对话，进入下一章。



长期合战 本能寺の变

安土脱出

| 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	真田幸村等人到达脱出地点	出战人数	2人
秘藏武器	森兰丸	评价指标	过关时间、受到伤害、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
真田幸村鼓舞我方	救出全部人质
发现村松殿所在地	幸村，茶茶，村松殿的体力在50%以上的情况下胜利
	丑时之前（6分钟以内）

任务	备注
村松殿搜索	5分钟内找到村松殿
市街地への门	击破井河易家
村松殿救出	击破柴田胜定，救出村松殿
阳动	在市街地东侧击破敌兵
味方兵の危机	击破力士，救出织田军兵士
暗跃	将明智秀满等敌将引诱到市街地东侧击破

注：3名人质分别在地图左上、左中和正中央略上的位置。

伊贺越え

| 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	德川家康到达脱出地点	出战人数	2人
秘藏武器	本多忠胜、服部半藏	评价指标	过关时间、护卫对象受到伤害、我方武将败走数、任务达成率

次之一手	战功
操作武将移动速度上升	用强力奥义击破杂贺孙市
本多忠胜鼓舞我方	在我方武将没有任何一人败退的情况下取得胜利
我方体力回复	击破全部敌将

任务	备注
杂贺众の待ち伏せ	击破杂贺孙市
伊贺忍を呼べ	家康到达前击破中央砦的野武士
甲贺忍を呼べ	家康到达前击破东砦的野武士
落ち武者狩り	击破潜伏在山中的落武者狩人

注：本关一上来我方全员只有一半体力，加上敌人有大面积的强化区域，形势十分凶险，尽快积累无双和练技以打开局面。小心德川家康到达脱出点后会被敌人伏击。

副战场 山崎の战い

| 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	击破明智光秀	出战人数	2人
秘藏武器	丰臣秀吉、宁宁、藤堂高虎	评价指标	过关时间、护卫对象受到伤害、我方武将败走数、任务达成率

次之一手	战功
宁宁鼓舞我方	用无双奥义击破柳生宗矩
黑田官兵卫搅乱加拉夏的行动	羽柴秀吉的体力在一次都没有低于50%的情况下取得胜利
忍者部队队长移动速度上升	在我方武将没有任何一人败退的情况下取得胜利

任务	备注
光秀のもとへ	击破伊势贞舆和松田政近，占领东北砦
土佐の出来人	击破长宗我部元亲
魔性の袭来	阻止小少将入侵羽柴本阵（会在东面中央出现，沿东北路线进发）
十面埋伏	击破加拉夏等敌将
柳生参上	击破把守桥梁的柳生宗矩
虚报	将忍者部队护送到敌阵

第七章 变转



◆本章开始可以使用青年期的真田幸村。

◆首先与村松殿对话后发生剧情，之后和真田昌幸对话进入长期合战“天正壬午の乱”，在长期合战结束后本城会转移到上田城，此时来福寺宅开放，可以用法螺贝和来福寺左京交换功勋值或是解锁无双武将。

◆和真田昌幸对话发生剧情，之后再和村松殿对话接受委托“上杉领到达任务”，开放探索地图虚空藏山。

◆完成委托后来到春日山城下，和上杉家的几名角色完成对话后进入第八章。

长期合战 天正壬午の乱

沼田夺还 | 难度：☆☆☆

胜利条件	击破泷川益重	出战人数	2人
可入手秘藏武器	阿国	评价指标	过关时间，受到伤害，我方武将败走数，任务达成率

次之一手	战功	
用假情报搅乱敌军	用女忍击破石川五右卫门	用无双奥义击破前田庆次
派小幡贞信阻止北条军	真田幸村（青年）击破泷川一益	击破全部敌将

任务	备注
北条との竞争	在内藤昌月败退前占领中央砦
手のひら返し	击破防守沼田城的津田秀政等敌将
火事场泥棒	在石川五右卫门逃离战场前将其抓获

上杉调略 | 难度：☆☆☆

胜利条件	说得春日信达和新发田重家	出战人数	1人
秘藏武器	风魔小太郎	评价指标	过关时间、受到伤害、我方武将败退数、任务达成率

次之一手	战功
发现直江兼续所在地	在直江兼续一次都没有进入警戒状态下取得胜利
操作武将速度上升	击破敌兵500人以上
派石川五右卫门引诱直江兼续	击破全部敌方武将

任务	备注
海津城调略	到达海津城门前
新发田城调略	到达新发田城门前
寝返りの代价	击破山浦景国
义を讨つ	和真田本队合流，击破直江兼续

注：注意避开直江兼续的视野，除了可以利用次之一手发现其位置之外，即使是在其黄色视野范围内，利用岩石阻挡了视线的话也不会被发现。

若神子合战 | 难度：☆☆☆☆

胜利条件	到达新府城	出战人数	2人
秘藏武器	早川殿	评价指标	过关时间、击破数、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
派出忍者护卫甲斐姬	在甲斐姬体力50%以上时救援成功
发现服部半藏的所在地	击破服部半藏与全部忍者队长
挑发鸟居元忠	真田军武将接近木曾义昌
	在鸟居元忠接近北条氏直前将其击破

任务	备注
战法の务め	在惠林寺境内击破敌兵（200人）
背后を突く	使用坑道内的近路前往中央砦
斗将忠胜	击破本多忠胜
家康を守り	击破井伊直政和稻姬
若神子城防卫	阻止突击队进入若神子城
甲斐姬救援	打倒酒井忠次，营救甲斐姬
躑ヶ崎に潜む影	2分钟内发现服部半藏并将之击破
鸟居元忠突贯	击破鸟居元忠（注意如果没有完成“真田军武将接近木曾义昌”这个战功的话很可能无法触发这个任务）

注：一开始要让2名操作角色中的一名守住城门迎击敌人的突击队长，在本多忠胜没有被打倒之前突击队长会不断出现。

黑驹合战 | 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	击破北条氏直	出战人数	2人
秘藏武器	稻姬	评价指标	过关时间、击破数、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
用假情报干扰执旗兵	2分钟内完成任务“两家の花道”
派鸟居元忠阻止甲斐姬	用无双奥义击破风魔小太郎
说得木曾义昌	用真田军武将击破甲斐姬
	用德川军武将击破早川殿

任务	备注
真田与德川	真田昌幸与德川家康合流
初めての共斗	击破风魔小太郎
两家の花道	3分钟内击破敌兵200人
御坂　の增援	阻止甲斐姬侵入德川本阵
早川殿突出	阻止早川殿侵入德川本阵

沼田防卫战 | 难度：☆☆☆☆☆

胜利条件	击破北条氏政和早川殿	出战人数	2人
秘藏武器	柳生宗矩	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、护卫对象受到伤害

次之一手	战功
猪俣邦宪挑发	在击破甲斐姬前击破猪俣邦宪
用假情报延误敌援军到来	真田幸村（青年）击破敌兵500人
说得依田信蕃	真田信之（青年）击破敌兵500人

任务	备注
阳动作战	击破北条氏规
沼田道への道	天亮前到达沼田城大手门前
通せんぼ	击破风魔小太郎与忍者队长
力の源	击破甲斐姬，阻止敌方侵入大手门
里口入场	从后方绕道占领小手丸城

副战场 小牧长久手の战い | 难度：☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破织田信雄	出战人数	2人
秘藏武器	加藤清正、福岛正则	评价指标	过关时间、击破数、任务达成率、我方武将败退数

次之一手	战功
羽柴秀次移动速度上升	击破井伊直政
说得池田恒兴与森长可	击破德川家康
用假情报扰乱敌军	在我方武将无任何一人败退的情况下胜利

任务	备注
三河侵入	天亮前占领岩崎城
夜明けの阳动	天亮前在小幡城击破敌兵200人
长久手撤退	支援向乐田城撤退的羽柴秀次
里の里	击破稻姬和服部半藏
阳动继续	击破4名敌将
忠胜突贯	阻止本多忠胜进军直到羽柴秀次撤退

第八章 天下



◆和矢泽赖幸→须田满亲→佐助对话发生剧情，继续和直江兼续，女忍对话后接受委托“上田归还任务”，同时开放探索地图北国街道。

◆完成委托回到上田城后操作角色变为佐助，和女忍对话接受委托“室贺暗杀任务”

◆完成委托后向真田幸村报告，再和女忍对话进入长期合战“上田合战”。

◆长期合战结束后和直江兼续对话，可以前往大阪城，和真田昌幸对话结束本章。

长期合战 上田合战

上田隐秘战 | 难度：☆☆☆☆☆☆

胜利条件	迎来天亮或是击破所有忍者队长和武将	出战人数	2人
秘藏武器	女忍	评价指标	过关时间、击破数、任务达成率、败走武将数

次之一手	战功
利用忍者确保夜间视野	用佐助击破服部半藏
操作武将速度上升	在隐密头没有败走2人以上的情况下取得胜利
真田幸村鼓舞自身	在真田幸村的体力一次都没有低于50%的情况下取得胜利
用忍者阻止服部半藏	

任务	备注
狙われる首级・壹	击败全部忍者队长，阻止真田幸村败退
狙われる首级・贰	击破鸟居元忠，大久保忠世，平岩亲吉
首魁の袭来	阻止服部半藏接近真田幸村

注：隐密头很容易败退，要尽快靠近帮助其消灭身边的敌人

上田城防卫战 | 难度：☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	2人
秘藏武器	片仓小十郎	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
高梨内记鼓舞自身	用火计攻击3名以上敌方武将
利用室贺正武的假情报引诱稻姬	用无双奥义击破本多忠胜
挑发敌军	在我方武将无任何一人败退的情况下胜利
派出浦昌相阻止服部半藏	夜晚到来前取得胜利

任务	备注
これぞ真田の城	击破接近上田城的平岩亲吉和大须贺康高
策の成果	击破大久保忠世等三名敌将
内记は内记	击破井伊直政
一计を案じる	将稻姬引诱到村中
真田幸村、これにあり	真田幸村击破城下町的敌兵250人
影を暴かん	阻止服部半藏侵入上田城
屈しない精神	击破鸟居元忠，酒井忠次， 原康政

神川急袭战

难度：☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	1人
秘藏武器	真田信之	评价指标	过关时间、受到伤害、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手		战功
看穿服部半藏的忍术	真田信之鼓舞女忍	占领全部敌方据点
使德川家康落马	破坏本多忠胜的防具	击破全部敌方武将

任务	备注
幻影の砦	击破服部半藏（包含分身在内共3人）
污名返上	击破井伊直政
立ちふさがる壁	击破本多忠胜
凛とした刺客	击破稻姬
忠义の执念	击破井伊直政

副战场 四国征伐

难度：☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破长宗我部元亲	出战人数	2人
秘藏武器	小早川隆景、黑田官兵卫	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、受到伤害

次之一手	战功
使被小少将魅惑的敌将清醒	使用无双奥义击破长宗我部元亲
使用伏兵袭击敌军	完成全部任务
从背后袭击敌伏兵	羽柴秀长的体力在一半以上时取得胜利
	酉时之前（10分钟以内）取得胜利

任务	备注
あの子を探して	击破前线的高松邑赖等敌将
ジャマしないで	击破小少将等敌将
天下の军の力	4分钟内在战场中央击破敌兵400人
四国の意地	阻止加拉夏，香川亲可，中川可之助入侵羽柴本阵
胜つための军略	击破桑名吉成和久武亲直

第九章 再会



◆本章没有长期合战，主要是大量的剧情对话和各种委托。

◆和真田昌幸对话发生剧情后，先后和福岛正则、藤堂高虎、丰臣秀吉、茶茶对话。再和真田昌幸对话改为操作昌幸，先后和丰臣秀吉、石田三成，幸村对话。之后操作角色变回幸村。

◆和加拉夏、宁宁对话后发生剧情，和茶茶对话操作角色切换为茶茶。按照杂贺孙市→行商→岛津丰久的顺序对话，再和加拉夏对话接受委托“ガラシャと城下脱出”，完成委托后，继续接受委托“ガラシャと探索”，同时开放探索地图信贵山。

◆委托完成后回来和幸村对话，操作角色再次切换回幸村。操作幸村和佐助对话，操作角色切换为佐助，之后和宁宁对话，连续接受委托“忍び退治”、“伊贺山中警备”，之后再和宁宁对话，操作角色切换回幸村。

◆操作幸村和茶茶对话，之后再从大坂商人和宁宁处连续接受委托“山贼退治”、“山贼？退治”、“感谢の气持ち”、“忍びの山で锻炼”，全部完成后和丰臣秀吉对话发生剧情。再和茶茶对话，切换到真田昌幸一侧，和真田信之对话后结束本章。



第十章 家族



◆首先操作真田幸村，在大坂城和众角色一连串剧情对话后回到上田城。和真田昌幸、村松殿对话后进入长期合战“小田原征伐”。

◆长期合站结束后在上田城附件发生剧情，和真田昌幸对话结束本章。

长期合战 小田原征伐

松井田城の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	破坏尽可能多的兵粮	出战人数	2人
秘藏武器	石川五右卫门	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、护卫对象受到伤害

次之一手	战功
用火计破坏东南兵粮库	破坏兵粮50个以上
用火计破坏中央兵粮库	破坏兵粮100个以上
派忍者发现隐蔽的兵粮库	操作女忍接近稻姬和绫御前
劝降大道寺政繁	击破大道寺政繁

任务	备注
幸村的危机	击破风魔小太郎
兵粮攻め	将东兵粮库的兵粮全部破坏
围炉里部屋へ	在天亮前进入围炉里部屋
伪装	找出全部隐密并将之消灭
大道寺兄弟	阻止大道寺直繁和大道寺直次进入城内
最后の抵抗	阻止荷驮兵到达天守

钵形城の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破北条氏邦或敌军士气降到最低	出战人数	2人
秘藏武器	伊达政宗	评价指标	过关时间、受到伤害、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
大筒守备队长体力回复	操作稻姬击破早川殿
前田利家等人的体力回复	在没有任何一名大筒守备队长败退的情况下取得胜利
女忍等人阻止早川殿	击破全部敌将
说得大道寺政繁使敌军士气低下	

任务	备注
坚城の落とし方	降低北条军士气，使钵形城开城
车山一扫	在车山阵地击破敌兵200人
砦といえど	击破逸见若狭守
大筒准备	在大筒阵地设置期间内保护大筒守备队长不被全灭
非情と温情	在不击破民兵的情况下击破水野胜长
姊の助け	阻止早川殿接近本多忠胜

八王子城の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破长宗我部元亲	出战人数	2人
秘藏武器	前田利家	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
派出守备队长防守丰臣本阵	达成2000连击
发现铁炮队长的所在地	击破横地监物
威胁东南砦的民兵	占领全部敌方据点
	夜晚到来前取得胜利

任务	备注
抚で斩り	击破敌兵500人
揉め手	2分钟内将藤田信吉引导至南砦东门
火盖は切らすな	天亮前找出所有铁炮队长并将之击破
民の觉悟	在八王子城本丸前击破敌兵100人（注意不要不小心走进本丸，会直接胜利过关）

忍城の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	忍城开城	出战人数	2人
秘藏武器	石田三成	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
挑发柴崎和泉守等敌将	茶茶击破敌兵1000人以上
为宇喜多秀家等人准备退避船	茶茶达成2000连击
使防守丰臣本阵的我方武将奋起	茶茶击破甲斐姬
堤防破坏	击破全部敌将

任务	备注
水攻め	在堤防完成之前将敌将引诱到西南同时自身退避到安全区域
堤防を守れ	在堤防完成之前保护东北区域的守备头同时自身退避到安全区域
姫君の猛攻	击破甲斐姬和早川殿
风魔の槛	击破风魔小太郎并从忍城脱出
破坏工作	在堤防完成前找出并击破所有工作队长（在我方阵地内，一开始就要全力寻找，靠近之后会变成红名敌人）

副战场 伊豆箱根越え

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破松田康长和北条氏忠	出战人数	2人
秘藏武器	德川家康、井伊直政、德川秀忠	评价指标	过关时间、受到伤害、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
全军移动速度上升	我方武将没有一次体力低于50%的情况下取得胜利
使用假情报扰乱足柄山的守门队长	占领全部敌方据点
派忍者护卫丰臣秀次	未时之前（6分钟内）取得胜利

任务	备注
电光石火	2分钟内到达足柄山的三の曲轮
岱先出丸	2分钟内击破间宫康俊和间宫康次
别动队	击破依田大膳亮
三の曲轮制圧	2分钟内击破松田康乡和阴山氏广
箱根への增将	击破北条氏胜

副战场 伊豆上陆战

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	全部输送兵到达目的地	出战人数	2人
秘藏武器	小少将 长宗我部元亲	评价指标	过关时间、击破数、护卫对象受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
运输兵体力回复	在没有任何一名运输兵败退的情况下到达目的地
通过流言搅乱敌军	操作武将的体力一次都没有低于50%的情况下取得胜利
派出加藤嘉明防守一之船	在我方武将没有任何一人败退的情况下取得胜利
	未时之前（12分钟内）取得胜利

任务	备注
伊豆上陆	2分钟内击破吉良氏广和清水能登守
夜阴に纷れて	天亮前占领中央砦
风魔の奇袭	护卫毛利辉元并击破风魔小太郎和全部隐密头
二手に分かれて	占领东砦和东南砦
伊豆の炮烙	阻止炮烙兵侵入二之船
小田原からの援军	击破早川殿

注：本关我方的运输兵体力下降比较快，要拿S评价一定要选择强度足够的武将快速清理敌人，保护好运输队。

第十一章 决别

◆本章同样没有长期合战。

◆首先按照佐助→甲斐姬→茶茶的顺序对话，之后带上茶茶和加藤清正、福岛正则、大谷吉继、岛左近、石田三成对话，最后和茶茶对话。与前田利家对话后发生剧情，之后和石田三成对话触发委托“三成护卫任务”

◆和加藤清正、福岛正则、岛左近、大谷吉继等人对话后再和横谷兄弟对话，最后和茶茶对话发生剧情。切换操作茶茶和石田三成对话，之后和宁宁、加拉夏对话后操作角色变回幸村。

◆操作幸村和女忍、真田昌幸对话后操作角色变为佐助，之后和真田幸村、女忍，服部半藏对话后结束本章。



第十二章 觉悟



◆佐助和堀田作兵卫和横谷重氏对话接受委托“幸村暗杀任务”，之后开放探索地图小诸。

◆和村松殿、女忍对话，再次和村松殿对话接受委托“民救出任务”。

◆完成后和真田昌幸对话进入长期合战“第二次上田合战”。

◆长期合战结束后和真田昌幸对话结束本章。



长期合战 第二次上田合战

户石城の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	真田幸村到达目的地	出战人数	1人
秘藏武器	佐佐木小次郎	评价指标	过关时间、武将击破数、受到伤害、护卫对象受到伤害

次之一手	战功
挑发酒井家次	操作佐助使用无双奥义击破服部半藏
派出忍者确保夜间视野	在真田幸村没有受到任何伤害的情况下取得胜利
女忍鼓舞影武者	在没有一名影武者败退的情况下取得胜利

任务	备注
户石脱出	击破本多正信和牧野忠成
幸村の忍び	击破服部半藏
影武者	援护穴山小助和根津甚八击破大久保忠邻等敌将
不意打ち失败	击破铃木忠重（出现在地图正上方的砦中）
センパイの役目	女忍击破敌武将

注：建议使用低难度来完成真田幸村不受伤害的战功。

上田城の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破德川秀忠	出战人数	2人
秘藏武器	真田昌幸	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、受到伤害

次之一手	战功
真田昌幸鼓舞铁炮砦	在二之丸击破4名以上敌将
派小山田信诚阻止撤退的敌方武将	用无双奥义击破服部半藏
真田幸村鼓舞高梨内记	夜晚到来前取得胜利

任务	备注
撒き饵	击破矢泽赖幸和河原纲家
诱い込み	将5名敌将引诱到二之丸内
铅の雨	击破4名敌武将
长兄の反击	击破真田信之
义娘の支え	击破稻姬
透破の栋梁	击破出浦昌相（地图最左下方出现，尽早发现并消灭，发现太晚的话不会触发任务）
妨害工作	出丸东之桥修复之前击破服部半藏（服部半藏出现之后迅速接近，要在打倒信之之前将之打倒）
2つの真田	击破横谷幸重和唐泽玄蕃

注：由于本关战场对话很多，一些任务信息很可能会被对话卡着无法触发，尽早达成触发条件后静等即可

染谷台追击战

难度：☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破全部敌将	出战人数	2人
秘藏武器	加拉夏	评价指标	过关时间、敌将击破数、受到伤害、我方武将败退数

次之一手	战功
派出民兵阻碍小野忠明等敌将	操作真田幸村使用无双奥义击破真田信之
使用伏兵搅乱撤退的敌武将	在我方武将的体力一次都没有低于50%的情况下取得胜利
派出铁炮队支援堀田作兵卫等人	击破全部敌将
使用假情报搅乱敌军	夜晚到来前取得胜利

任务	备注
目眩まし	为了吸引德川军注意，尽力击破敌兵200人
信之との対峙	阻止真田信之侵入伊势崎城
一气呵成	在神川西岸击破6名敌武将
昌幸の掌	击破德川秀忠和稻姬
暗杀阻止	击破服部半藏（地图正下方略上的砦中出现）
上田七本枪	击破小野忠明等敌将
忍びの仕事	操作佐助在2分钟内通过忍道侵入德川本阵（地图右上）

副战场 ガラシャ搜索战　难度：☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	操作武将靠近加拉夏	出战人数	2人
秘藏武器	大谷吉继	评价指标	过关时间、受到伤害、我方武将败退数、任务达成率

次之一手	战功
使用假情报搅乱东侧敌军	在町人的体力50%以上时救援成功
岛左近对西侧敌军发动一喝	丑时之前（6分钟内）取得胜利

任务	备注
细川の门番	击破松井康之和有吉立行
魔性の烈女	击破小少将
ガラシャはいずこ	到达加拉夏所在的屋子
稻富逃亡	阻止稻富祐直逃跑
挺身の士	击破小笠原秀清
报恩の士	击破河北一成
忠义の士	击破金津助次郎
战祸の影	使用茶茶击破盗贼头领，阻止町人败退

副战场 关原の战い　难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	2人
秘藏武器	岛津义弘、岛津丰久	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、我方武将败退数

次之一手	战功
使用假情报搅乱铁炮队长	6名以上我方武将成功脱离战场
派出毛利秀元等武将的援军夹击敌军	使用无双奥义击破德川家康
派立花宗茂等武将援护我方撤退	击破全部敌将

任务	备注
先锋激突	击破井伊直政，福岛正则与松平忠吉
铳火を消す	击破铁炮队长
雌伏の西军	阻止我方武将败退
卷土重来の备え	援护我方武将到达西军本阵
流れに抗う	2分钟内用无双奥义击破敌兵100人
知将と猪武者（石田三成限定）	2分钟内击破福岛正则
才人と冰刃（大谷吉继限定）	2分钟内击破藤堂高虎
军略家の武威（岛左近限定）	3分钟内使用无双奥义击破5名敌将
鬼神と斗神（岛津义弘限定）	2分钟内击破本多忠胜
萨摩隼人と新星（岛津丰久限定）	2分钟内击破井伊直政

注：本关几个武将限定的任务所需要打败的敌将在体力低下时都会回满体力。一定要留好练技槽用来发动无双极意。

副战场 长谷堂の战い　难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破最上义光	出战人数	2人
秘藏武器	前田庆次、直江兼续	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、我方武将败退数

次之一手	战功
上杉景胜鼓舞我方	水原亲宪的体力在一半以上时救援成功
直江兼续鼓舞我方	用无双奥义击破伊达政宗
派出守备队阻止最上义康等敌将进军	夜晚到来前取得胜利
上杉景胜号令撤退	

任务	备注
撤退开始	4分钟内击破敌兵400人
刺客への对处	击破杂贺孙市，鬼庭纲元与后藤信康
假初の决着	击破最上义光
伊达の腹心	击破片仓小十郎与伊达成实
最上の勇将	2分钟内击破鲑延秀纲
追击の魔手	击破最上义康与堀喜吽
殿军の务め	击破楯冈光直与清水义亲，救援水原亲宪

第十三章 父子



◆本章无长期合战。

◆按照横谷重氏→高梨内记→真田昌幸→女忍的顺序对话接受委托“九度山脱出任务”。探索地图“纪见峠”开放，到达大坂城后和兵士、町人等对话，靠近加藤清正和福岛正则会发生剧情。之后回到九度山。

◆继续按照横谷重氏→高梨内记→女忍的顺序对话接受委托“九度山情报收集任务”。探索地图“纪伊山地”开放。

◆完成委托后向幸村汇报，之后和服部半藏对话发生剧情，进入下一章。

注：“九度山脱出任务”是个略麻烦的潜入型关卡，这里简单说下解法。进入地图后从右边入口向上，此时小心敌人侦察范围，继续向右之后再向上，等敌人离开之后再去下一个区域。此时利用两个敌人监视范围的空隙，从左边出口离开，后面又会有敌人出现，之后迅速从左上离开完成任务。

第十四章 寒松



◆本章开始可以使用壮年真田幸村。

◆各种对话剧情之后和明石全登对话触发“真田丸制作任务”。

◆完成之后和女忍对话触发委托“南条暗杀任务”。

◆任务完成后操作角色切换回幸村，和甲斐姬对话进入长期合战“大坂冬の阵”。

◆长期合战结束进入第十五章。



长期合战 大坂冬の阵

今福の战い　难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破上杉景胜与直江兼续	出战人数	2人
秘藏武器	宫本武藏	评价指标	过关时间、击破数、受到伤害、我方武将败退数

次之一手	战功
后藤又兵卫阻止涉江政光	操作甲斐姬击破早川殿
派出忍者阻止上杉景胜	使用无双奥义击破上杉景胜
	在大野治房体力在50%以上的状态下取得胜利
	在我方武将没有任何一人败退的情况下取得胜利

任务	备注
味方武将救援	击破丹波长重和堀尾忠晴
望まぬ再会	击破直江兼续
破竹の势い	击破早川殿等敌将
佐竹反击	击破佐竹义宣
大野治房を守れ	阻止水原亲宪接近大野治房
増援歼灭	击破须田长义和安田能元

博劳渊の战い　难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破峰须贺至镇	出战人数	2人
秘藏武器	毛利元就	评价指标	过关时间、受到伤害、我方武将败退数、任务达成率

次之一手	战功
发现忍者所在地	完成全部任务
使用假情报搅乱峰须贺至镇	平子正贞体力在50%以上时取得胜利
派薄田兼相阻止忍者	用无双奥义击破服部半藏
	在女忍的体力一次都没有低于50%的情况下取得胜利

任务	备注
から脱出	击破砦中的全部忍者队长
暗に潜む刺客たち	找出并击破战场上的全部忍者队长
狙われる本阵	阻止忍者队长侵入本阵
守るために・壹	击破藤原信吉和小笠原政秀
守るために・贰	击破峰须贺至镇

真田丸の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破全部敌将	出战人数	1人
秘藏武器	真田幸村	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、受到伤害

次之一手	战功
使用假情报阻止立花宗茂部队	击破敌兵1000人
铳眼砦一齐射击	占领全部敌方据点
派出忍者进行夜间索敌	夜晚到来前胜利

任务	备注
真田丸开门	击破敌兵1000人
高虎出阵	2分钟内击破藤堂高虎
宗茂出阵	阻止立花宗茂部队侵入真田丸
政宗出阵	击破伊达政宗
门前払い	阻止前田利常等敌将侵入真田丸

注：注意不要让敌人侵入最上方区域。本关敌人数量又多又密集，适合用来练级和刷钱。

家康追击战

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破德川家康	出战人数	1人
秘藏武器	甲斐姬	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、我方武将败退数

次之一手	战功
茶茶提前到达	击破全部敌将
德川家康落马	未时之前（6分钟以内）取得胜利
真田幸村对敌军发动一喝	

任务	备注
里柳生	击破敌兵300人
德川の包围	击破柳生宗矩等敌将
半藏の暗跃	击破服部半藏本体

第十五章 兄弟



◆本章无长期合战。

◆和堀田作兵卫、横谷重氏、明石全登、甲斐姬、后藤又兵卫对话。触发委托“大坂城补给任务”。

◆完成后和毛利胜永、茶茶、佐助、女忍、甲斐姬对话。进入第十六章。

第十六章 夏草



◆和茶茶、佐助对话后进入长期合战“大坂夏の阵”

◆在“天王寺口の战い”结束后迎来结局。

长期合战 大坂夏の阵

道明寺の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	明石和毛利撤退到道明寺	出战人数	2人
秘藏武器	佐助	评价指标	过关时间、受到伤害、护卫受到伤害、任务达成率

次之一手	战功
伊达军相互攻击	我方武将4人以上从战场脱离
我方移动速度上升	击破伊达政宗
	毛利胜永和明石全登体力在50%以上的情况下取得胜利

任务	备注
延迟の代价	击破本多忠政和松平忠明
半藏の气配	击破全部忍者使道明寺开门
道明寺脱出	护卫明石全登并击破水野胜成和堀直寄
鬼の小十郎	击破片仓重长（在地图东北角略靠下的砦出现）

注：需要第一时间击破我方需要护卫的武将身边的敌人，否则很难拿到S评价。

茶臼山突破战

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	到达突破口	出战人数	2人
秘藏武器	茶茶	评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、受到伤害

次之一手	战功
派忍者袭击大筒阵地	击破敌兵1000人
用假情报搅乱敌军	用无双奥义击破松平忠直
真田幸村对毛利胜永使用鼓舞	在女忍的体力一次都没有低于50%的情况下胜利
堀田作兵卫袭击伊达政宗	在夜晚到来之前取得胜利

任务	备注
前线突破	在茶臼山击破敌兵300人
炮弹の雨	击破井伊直孝
先锋は忠直	击破松平忠直
狮子奋迅	在战场中央击破敌兵400人
丰臣家のため	击破黑田长政和细川忠兴
后顾の忧い	击破伊达政宗、松平忠辉、片仓重长
最后の障壁	击破上杉景胜和直江兼续
旧臣の想い	击破前田利常和片桐且元
怒る长晟	击破浅野长晟等敌将

天王寺口の战い

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

胜利条件	击破德川秀忠	出战人数	1人
评价指标	过关时间、击破数、武将击破数、受到伤害		

次之一手	战功
真田幸村对女忍发动鼓舞	击破敌兵1000人
操作武将的体力回复	使用无双奥义击破德川秀忠
真田幸村对敌军发动一喝	击破全部敌将
挑发松平忠直	

任务	备注
最后の砦	突破最后的砦
包围突破	击破3名敌将
仇讨ち	击破藤堂高虎等敌将
本番はこれから	向德川本阵进军并击破拦路敌将
天下无双	继续进一步击破敌将
剑と枪	击破松平忠直与柳生宗矩

注：最终决战，敌方有着大面积的强化区域，战斗途中可以发动次之一手使其变回普通区域。

终章 梦幻



如果之前完成了全部副战场关卡，那么在通关后可以操作真田信之观看一段后日谈剧情。



终章的行动基本是全程强制进行，既不能前往探索地图也不能存档，需要操作真田信之先前往真田本城，分别和小孩子、作兵卫的妹妹以及女忍对话。之后前往上田城，和横谷幸重、小孩子、村松殿对话。再前往大坂城和明石全登、甲斐姬、加拉夏对话，之后靠近伊达政宗、藤堂高虎、上杉景胜、直江兼续后发生剧情。最后和女忍对话后发生剧情，结束终章。



白金心得

本作白金奖杯由于不需要像以往作品那样获得全部角色的秘藏武器，因而大大减少了白金所需的时间，总体难度不高，因此玩家只需要打通一遍主线剧情，再进行一定程度的收集补完即可达成。

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

获得白金所需时间：35 小时左右

名称	杯种	解锁条件
真田丸	白金	获得全部奖杯
幼き日の日常	铜	操作幼年时代的真田幸村使用城下町
若武者の战支度	铜	操作青年时代的真田幸村使用城下町
威风堂々たる武士	铜	操作壮年时代的真田幸村使用城下町
煌めきの品	铜	从合战或者探索中获得装饰品
风光明媚	金	从合战或者探索中获得的装饰品种类达到26种
はじまりの军略	铜	合战评价达成S
大いなる军略	银	合战评价达成10次S
今日の钓果は?	铜	进行过一次钓鱼
收获の欢び	铜	通过耕种农田获得素材
茶饮み友达	铜	使用茶屋呼唤出其他武将
はじめての相棒	铜	与一名武将的好感度达到最大
信赖の相棒达	铜	与10名武将的好感度达到最大
武艺达者	铜	武器熟练度达到A
记录の编集者	铜	阅览过《真田丸战记》
记录の著述家	铜	阅览过《真田丸战记》中的50个以上的项目
记录の探求者	银	阅览过《真田丸战记》中的全部项目
强さの证明	铜	真田幸村达到50级
强さの顶	银	任意一名武将达到99级
武の果てを目指す者	铜	累计击破数达到10000人
武の果てを见た者	银	累计击破数达到100000人
一骑当千	铜	一场战斗击破1000人以上
调达初心者	铜	获得的素材达超过10种
调达熟练者	银	获得素材超过100种
召唤されし魂	铜	把法螺贝交给来福寺左京
解放されし魂	银	交给来福寺左京一定数量的法螺贝
救济されし魂	金	交给来福寺左京相当数量的法螺贝
我が武、ここにあり	铜	真田幸村在战斗中的极意等级达到5级
ふしぎなお供え	铜	从地藏处获得素材
真田家の财・その一	铜	在萧条的宝物库和守门人交流
真田家の财・その二	铜	在逐渐繁华起来的宝物库和守门人交流
真田家の财・その三	铜	在比较繁华的宝物库和守门人交流
真田家の财・その四	铜	在相当繁华的宝物库和守门人交流
真田家の财・了	银	在极其繁华的宝物库和守门人交流
最高の调教师	银	购买熊猫
お得意样	银	消费的金钱超过100000
战国冒险家	铜	任意一个探索地图的任一探索目标达到100%
战国大冒险家	铜	任意一个探索地图的全部探索目标达到100%
信之・幸村诞生	铜	看完剧情“信之・幸村诞生”
武田の若武者	铜	看完剧情“武田の若武者”
生涯の宿敌	铜	“三方ヶ原の战い”胜利
长篠の战い	铜	“胜赖护卫战”胜利
友の死	铜	看完剧情“友の死”
安土探访	铜	进入城下町“安土近郊”
六文钱の誓い	铜	看完剧情“六文钱の誓い”
大坂上洛	铜	看完剧情“大坂上洛”
犬伏の别れ	铜	看完剧情“犬伏の别れ”
昌幸散华	铜	看完剧情“昌幸散华”
大筒	铜	看完剧情“大筒”
日本一の兵	铜	看完剧情“日本一の兵”
残されし武士	银	操作壮年时代的真田信之使用城下町

部分奖杯说明



风光明媚

从合战中可以获得通常装饰品有 14 种，剩下的 12 种稀有装饰品需要反复去刷各个探索地图的秘宝运输兵才能获得，关于秘宝运输兵的位置可以参考前文的探索部分。

记录の探求者

《真田丸战记》中的部分项目需要通关后才会开启，因此可以等通关后再阅读，一口气拿完全部相关奖杯。

强さの顶

武将等级到达 50 级后，使用特殊稽古逐步开放等级上限后继续练级即可。杀敌练级效率最高的关卡是大坂冬之阵中的真田丸之战，敌兵数量又多又密集，装备装饰品“勇将之极意”，再带 4 个使用后击破敌人有一定几率掉落书卷的武勋秘药在一开始的真田丸大门口刷兵即可，总体来说练级的效率还是很不错的。



武の果てを见た者

能够比较效率地刷击破数的关卡和练级关卡一样，也是真田丸之战。同样，装备上杀敌掉落金钱的装饰品和秘药后，这关用来刷钱也是不错的。

调达熟练者

游戏后期全部探索地图开放后，多逛几圈把各个探索地图的掉落素材列表刷到差不多的程度基本上就能获得这个奖杯了。

救济されし魂

法螺贝可以通过在探索地图中打碎箱子获得，因此反复刷探索地图就能慢慢积攒法螺贝的数量。大致上，把可以解锁的无双武将全部解锁完毕后，再用掉 40 到 50 个法螺贝交换功勋值，基本上就能获得这个奖杯了。

真田家の财・了

“真田家の财”系列奖杯随着宝物库的收集率的提高可以逐渐获得，其中一到四都没有什么问题，只有“了”要求事件、音乐、任务收集率全部达到 100%。收集内容里比较麻烦的也就是任务的收集了，玩家可以对照前文的主线剧情攻略中的任务列表来补完收集。

最高の调教师

剧情进展到大坂城后会有贩卖熊猫的商店，需要花费 120000 金钱，如果不想浪费金钱的话可以在获得奖杯之后读取之前的记录。

残されし武士

完成全部副战场后在标题画面选择进入终章“梦幻”，即可获得此奖杯。

通关时间：25小时
白金时间：50小时

对应游戏版本：1.02
攻略对应版本：港版



10年的等待终于是有了结果，《最终幻想15》终于是来到了我们的身边。不少经典要素的保留让我们依然意识到这确实是一部《最终幻想》，但新要素的加入又让我们看到了这位挑战者的不同。这确实是献给新玩家和系列玩家最好的礼物，就让我们在这个全新的世界中尽情的冒险吧！

文 八重樱、余烬、六等星　美编 心の永恒

最终幻想15		Square Enix	角色扮演
多机种	Final Fantasy XV		中文版
	2016年11月29日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4:349元人民币、XOne：319元人民币		

游戏基础

欢迎来到这个被称为伊欧斯的世界，在这个绝大部分领土都被尼弗海姆帝国支配的世界之中，你将扮演路希斯王国的诺克提斯王子，与三位伙伴一起踏上复国的漫长征程。通过推进主线故事，你将会逐渐解锁故事的章节。本作的主线故事共有14个章节，但即便通关游戏你依然可以再次回到伊欧斯的世界中去游玩名为“旅程”的第15章。

在这样一个广阔又充满生机的开放世界中，你所有的选择都是你自己冒险故事的一部分。虽然本作的剧情从第9章开始会趋于线性，但在之后的章节中你依然有机会回到那个沙箱的开放世界，因此，请不用拘泥于主线剧情的进度，在这个具有丰富要素的世界中尽情地冒险吧！

主线任务

推进主线任务，将会使得游戏的主要故事得到发展，并逐步进入之后的章节。当你开启了一个新的主线任务或者完成了一个支线任务时，系统将会默认选择接下来需要进行的主线任务。在游戏界面右上角导览地图的下方将能看见对应任务的名称和内容简介（红色字体）。



此外，地图（包括大陆地图和导览地图）和实际场景中都会用相应图标显示出所选主线任务触发的地点和方向，且实际场景中的图标上方，还会显示目标地点离角色所在位置的距离。

在完成某些主线任务时，会进入一些仅主线任务才会来到的一次性场景，在完成该主线任务前无法离开该场景，比如第13章大部分的流程；在完成某些主线任务时，会有某些客座角色加入队伍，并同主人公一行共同行动一段时间，待之后对应的主线任务完成时，客座角色将会离开。以上进入特定场景前以及客座角色离开前，系统都会出现对应文字提示。

由于每一个主线任务的图标都会清晰地标注在地图和场景中，因此本作不存在“不知道去哪里触发主线”之类的情况，请毫无顾虑地享受这个故事吧。

支线任务



加上随机触发的支线任务，本作的支线任务超过了200个。除了那些随机触发并接受的支线任务外，大多数支线任务在满足出现条件后，都会在地图中以橘黄色的问号标出。当在这些问号处接到支线任务后，将能在任务选单的已承接任务列表中找到该任务，选择该任务后地图和场景中便会以对应的图标显示出任务的方向和地点。同主线任务一样，游戏界面右上角导览地图的下方能看见对应任务的名称和内容简介（蓝色字体）。

支线任务的种类非常之多，大到发现游戏中血量最多的敌人“坚钢玳瑁龟”，小到给一只小猫喂食，各式各样的任务一定会让你体会到做王子的不容易。通过已承接任务列表中任务名右侧的推荐等级，可以大致知晓该任务当前的难易度，可选择和自身等级差不多的任务来完成。此外，在任务列表中选定某任务后，还能在下方看到该任务的故事简介、委托人、获得经验值、报酬这些信息。

支线任务中存在着不少寻找某人某物或者到达某地点的任务，这些人事物所在的地点均会通过任务图标精确地标出。注意观察地图中任务图标的右下角是否有↑或↓，这能帮助你更快地确定目标位置是否在角色的上方或下方。此外，部分任务需要玩家广域探索，这类任务不会明确标示出目的地，而是在导览地图和大陆地图上用蓝色的圆圈出目标所在范围，玩家需要自行在这一蓝色圆圈中找到对应的目标（互动点）。

游戏中还存在着随机触发的系列任务，包括“XX的伤者”系列任务、“绝佳摄影机会 - XX-”系列任务、“XX的司机”系列任务。这三类任务都是在特定的地点随机触发，如果恰好路过并触发了，可以选择顺便完成或者之后再来，没有触发也不用太纠结。

支线任务是否完成并不会对游戏的主线故事产生任何的影响，但会对故事中的人或事做出不少的补充，以使之更饱满丰富。除了支线任务“圣地巡礼”需要在第4章前完成外，其他支线任务都不会因推进主线而错过。所以，不用太过于纠结在某章节前清空地图上所有的支线。

讨伐委托

在据点的餐厅（情报贩子）处可以承接讨伐委托。讨伐委托中的野兽或使骸，通常都比周遭的敌人强大许多，击败这些敌人并完成讨伐委托不仅会获得经验值和金钱，还有可能获得不少珍贵的道具。在不同地方的情报贩子处接到的讨伐委托是不同的，但完成讨伐向任一地点的情报贩子汇报均能获得相应的报酬。通过收集达成委托时致赠的勋章，可以提升角色的奖金猎人阶级。提升奖金猎人阶级后，可承接的讨伐委托会逐渐增加，且在达到一定阶级时还会获得道具奖励。

在接讨伐委托的列表中，可以看到对应委托的推荐等级和难易度图示，难易度图示包括黄色怪物头的普通难度和红色怪物头的高难度。注意，这里红色怪物头图标的高难度讨伐委托，并不是说需要讨伐的怪物多么的强力，而是指在这类怪物进行战斗时，即便难度设定为“简单”，在诺克提斯死亡时也不会发动“红宝石之光”。因此，在与完成这些讨伐委托时务必提前做好充足的准备。



在讨伐委托列表和任务列表中，当选定讨伐委托后，同样能在画面下方看见委托相关信息，包括讨伐目标、栖息地、出现条件、勋章、奖金、报酬。特别注意“出现条件”中怪物的出现时间是在“白天”还是“夜晚”亦或者“随时”。

同一个讨伐委托可以在同一位情报贩子处多次接取，但报酬只能获得一次，且第二次后获得的金钱会减少至原本的1/5。

自由探索

除了以上提到的主线任务、支线任务、讨伐委托外，游戏还存在着在特定露营点触发的伙伴任务，伙伴任务不仅会让玩家们看到伙伴们的另一面，还会获得20点AP的奖励。当然，不以任何任务为目标自由探索也是一种不错的玩法。

了解一些探索的相关常识是很有必要的。首先，游戏中的世界也有着和现实一样从白天到黑夜的一天变化，现实中45分钟是游戏里的一天。当夜晚降临时，会出现名为使骸的高等级怪物，游戏初期时这些使骸相当难对付。因此，如果你想顺利地进行自由探索并同时欣赏伊欧斯壮美的风光，在白天进行冒险是个不错的选择。其次，角色一行进行探索的行进方式包括驾驶皇室跑车、骑陆行鸟、徒步。驾车的话只能在路上行进，骑陆行鸟则无此限制但诸如迷宫等场所无法进入，徒步虽能前往大多数地点但速度慢。根据自由探索的地点，可以选择不同的行进方式。另外，由于有涉及到徒步行进距离的奖杯/成就，多运用徒步来进行探索能更轻松的解锁该奖杯/成就。

游戏选项

按下OPTIONS/MENU键进入系统菜单，选择从上往下的第四项“游戏选项”后，你将能发现游戏提供的诸多设定。不仅可以在其中随时切换游戏的难度（简单、普通），还能选择游戏的战斗模式（动态、等待），游戏还提供了三种类型的操作供选择。如果你觉得战斗时的视角距离太近，可以在“视角操作设定”中的将战斗时视角距离调高。如果你想隐去游戏界面的UI，可以通过“抬头显示界面”来进行修改。游戏默认不会显示角色的精力量表，如果你想更好地赶路，建议在“显示精力量表”中将之打开。

除了游戏选项外，系统菜单中的第五项“教学导览”将提供初级的战斗教学和基本的故事说明，随着流程的推进，练习模式中的相关项目也会逐步解锁。对战斗或者世界观有疑问时，可以来这里复习一下。



进度保存

本作既采用了自动保存的系统，又提供了手动保存的功能。当角色过夜、快速旅行并下车后、进入新的章节等时，游戏均会自动进行保存。当然，你也可以选择手动保存进度。按下OPTIONS/MENU键进入系统菜单，选择从上往下的第二项“保存”，你会发现游戏除了为自动保存预留了2个档位外，还提供了8个档位用于手动保存。虽然自动保存确实方便，但依然强烈建议你时常手动保存一下，这能回避诸如人物卡位等不少的问题。

手动保存并不是随时都能进行的。战斗中（包括战斗前的警示状态）、空中（包括角色跳跃后的滞空状态）、驾驶豪车雷格里亚时（无论是在地上还是空中）、迷宫内（包括迷宫门口的区域）、特定任务时都是无法保存的。

在这个充满惊喜与刺激的世界中，养成时不时保存的好习惯能将那些惊喜与刺激完美的保存，况且还无法知道下一次的“惊喜与刺激”是来自于这个世界还是游戏本身。

操作指南

游戏提供了3种操作类型，通过游戏选项中的“操作类型设定”来进行更改。这里以默认的类型A为范例对各键位进行说明。另外在默认情况下，游戏会在画面中的相应位置显示当前状态能进行的按钮操作，可直接以此作为操作参考。

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动。
右摇杆	右摇杆	视角控制。
方向键	方向键	在战斗中选择并切换对应方向插槽中的武器或魔法。在菜单中控制光标的移动。在雷格里亚中用于播放、暂停、切换车载音乐。
×	A	在场景中跳跃。在菜单中返回上一级菜单或取消。在雷格里亚TYPE-F中为起飞。在骑陆行鸟时为跳跃。
○	B	在场景中持续按住会使角色冲刺，当出现○提示时用于互动。在战斗中单点为单次攻击，持续按住为自动连击。在菜单中为确定。在雷格里亚中为下车。在骑陆行鸟时长按为下鸟。
△	Y	在场景中为发动变移。
□	X	在场景中为翻滚。在战斗中单击为翻滚，持续按住为防御/闪避。在雷格里亚中为调头。在骑陆行鸟时为全力冲刺。
R1	RB	在场景中单击会调整视角到标准的背后视角。在战斗中为锁定敌人。在雷格里亚中为切换视角的距离。
R2	RT	打开战斗道具列表。在雷格里亚中为油门。在骑陆行鸟时为奔跑。
L1	LB	在战斗中，当指令量表中的能量足够时，持续按住后并配合方向键能发动对应的伙伴指令。在雷格里亚中为切换视角的距离。
L2	LT	在雷格里亚中为减速/倒退。在骑陆行鸟时为停止。
L3	LS	移动时单击为进入冲刺，持续按住3秒后进入自动冲刺。
R3	RS	打开大陆地图。在战斗中和R1/RB配合使用能对目标进行持续锁定。在雷格里亚中长按能支起或降下车辆顶篷。
OPTIONS	MENU	进入系统菜单，暂停游戏。
触摸板	VIEW	进入主菜单。在雷格里亚中为进入驾驶菜单与大陆地图

游戏界面



①**时间**：该图标用于显示游戏中的时间。白天、夜晚、清晨、黄昏都会以不同的标示来表示，且在标示的下方会显示具体的时间点（24小时制）。游戏中时间的变化不仅会对不少怪物的生态产生影响，还会在初期限制主角一行的出行。在夜间遇见的怪物往往比白天的更加危险。

②**导览地图**：该地图将角色周围的环境清晰地表示了出来，诸如营地、食材点、宝藏点、雷格里亚等在地图上的具体位置，均会以对应图示在地图上标出。而战斗区域则只会在导览地图上标出。另外，在游戏选项中可以修改导览地图是否显示，以及是否随视角旋转。

③**任务信息**：用于显示当前所选任务的名称和内容。主线任务为红色字体，支线任务为蓝色字体，讨伐委托为黄色字体，伙伴任务为绿色字体。

④**队伍状况**：会显示队伍中各成员的名字和HP，诺克提斯还会显示MP。HP和MP除了会以数字显示具体的量外，还会以白色和蓝色的横条来表示。HP的横条除了会以白条显示当前HP外，还会以灰条显示最大HP。当角色HP降为0处于危机状态时，HP横条所在位置会显示“PINCH”。MP的横条除了以蓝条显示当前MP外，还会在MP快耗尽时以闪烁的紫条给予提示。当MP耗尽时会进入MP超荷状态，并会在MP横条位置显示“MP BURST”的字样。

⑤**状态效果**：通过战斗和食用料理会使角色得到不同的状态效果。由战斗所带来的状态效果会显示在队伍状况的左侧，由料理所带来的状态效果会显示在画面的正下方。在战斗所带来的状态效果中，绿色图标的状态为增益效果，红色图标的状态为减益效果。除了少数效果，大多数在战斗中得到的状态效果在离开战斗后会自动消除。另外，在战斗中得到复数的状态效果时，会以闪烁切换的方式在相同位置逐一显示。在画面正下方由料理所带来的状态效果均为增益效果，不会因为进入或离开战斗而消失，且持续时间较长。同一料理所带来的复数效果持续时间一致，具体剩余时间在图标下以横条表示。

⑥**精力量表**：默认情况下关闭，在游戏选项的“显示精力量表”中可设置显示。一般情况下会自行隐去，在角色冲刺时会显示，随着角色持续地冲刺，精力会逐渐下降。当精力在量表中快见底时，迅速松开持续按住的冲刺键○/B，可使角色的精力瞬间涨满。此小技巧能实现长时间的冲刺，故建议将精力量表打开。

⑦**指令量表**：指令量表共有3段，累积满时会在右上侧显示“MAX”字样，发动伙伴指令会消耗相应的段数。进入战斗时指令量表便会自动开始累积，当累积过1段后会发光提示。如果在能力树的“伙伴指令”中有点出指令量表所对应的一些能力，会使量表的累积变得更快。离开战斗时该量表会清空。

⑧**主武器装备**：诺克提斯有四个插槽可以装备在战斗中使用的武器（魔法）。在主菜单的装备菜单中给诺克提斯的四个插槽装备好武器（魔法）后，可在战斗中按下对应方向的方向键来切换并使用。切换武器（魔法）在任何时候都可以进行，但只有在战斗中才能完全地使用武器（魔法）。目前所使用的武器（魔法）的名称，会在下方显示。随着剧情的发展，诺克提斯将会学会召唤幻影剑，之后会在四个插槽周围显示出与该能力相关环形能量槽。幻影剑能量槽可以通过攻击敌人来累积，当累积满后可以召唤幻影剑。离开战斗时该能量槽不会清空。

探索

探索是《最终幻想15》中最重要的活动之一。通过探索，你将会发现壮美的景色、奇异的生物、有趣的的人物等等。去寻找那些潜藏在伊欧斯深处的秘密，这将会带给你一场充满惊喜的冒险。这个世界的秘密等待着你来探索发现！

基本动作

◇朝一定方向推动左摇杆将会使角色向对应方向移动。轻推摇杆时角色会缓慢步行，重推摇杆时角色会奔跑。推动右摇杆可以对视角进行控制，视角会以诺



克提斯为中心进行旋转。另外在游戏选项中可以对视角操作进行更详尽的设定。



◇推动左摇杆的同时，持续按住○/B键或按一下L3/LS键会使角色进行冲刺。冲刺会消耗精力（ST），精力量表可以在游戏选项中调出。精力耗尽时角色会缓步喘气小段时间，待红色的精力量表逐渐恢复到一半时可再次冲刺。在耗尽前松开按键会使精力逐渐恢复。一个很重要的冲刺技巧：使用按住○/B键的方法持续冲刺，待精力量表快见底时立即松开按键，精力会瞬间涨满，再次按住○/B键即可实现无限冲刺。如果你没有通过游戏选项打开精力量表，可通过观察诺克提斯的动作来确定松开按键的时机，当诺克提斯在冲刺时一抬头即可松开。但观察动作不如看精力量表来得直观，故还是建议打开精力量表。另外，在冲刺时角色会自动跨过马路旁的护栏。自动冲刺的方法，按住L3/LS键并推动摇杆使角色冲刺，3秒左右松开后即进行自动冲刺，直到体力耗尽会停止冲刺。

◇单击×/A会使角色跳跃。通过跳跃可以跨过不少障碍物或者翻上许多岩石。注意，如果从高处跳跃下来是会对角色造成伤害的，但一般情况下都不会被摔死，故可以此来开辟不少捷径。从高空摔下来时，在快要落地前单击□/X翻滚可以避免摔落伤害。另外，角色处于空中时（包括跳跃时的滞空状态）都无法手动存档。





◇单击□/X会使角色朝前方翻滚。在探索中遇敌时想快速逃跑，连续使用翻滚是个不错的选择。推动左摇杆的同时持续按住□/X键，会使角色缓步向前。

雷格里亚&快速旅行

从游戏的第一章开始，你便能够使用这辆由国王雷吉斯赠送的皇家跑车雷格里亚。驾驶雷格里亚将成为你长距离移动并探索这个世界的主要交通方式。雷格里亚只能在马路上移动，无法前往没有路的野外。雷格里亚的主要驾驶方法分为两种，自动驾驶和手动驾驶：

◇靠近雷格里亚互动，在驾驶菜单中选择第一项自动驾驶后会出现三种选择目的地的方式（从停车地点中选择、从任务目的地选择、从地图上选择），通过其中一种方式选择好目的地后便启动了雷格里亚的自动驾驶功能，此时四人会坐在雷格里亚中并自动驾驶汽车前往目的地。在一开始只能在白天进行自动驾驶，当伊格尼斯能力足够时能开启夜间自动驾驶的功能。在列表中选择目的地时会显示出预计抵达的时间。自动驾驶的过程中，会在画面上方显示出目的地名称以及目前行进了总路程的多少。在自动驾驶的途中你可以选择随时下车或者重新选择目的地。中断的自动驾驶可以在上车时选择"重启自动驾驶"继续进行。

◇你能够控制诺克提斯手动驾驶雷格里亚。当然，即便能手动控制雷格里亚了，也是只能在规定的路上开。手动驾驶的具体操作方法可见上面的操作指南，在游戏画面的左下侧也会有相关操作的按键说明。

◇除了自动驾驶和手动驾驶外，雷格里亚所提供的快速旅行才是最快捷方便的移动方式。快速旅行的使用方法：在自动驾驶选择目的地时，可以在列表中部分目的地的预计抵达时间右侧看见一图标为快进符号的方形标志，有该标志的目的地均能够使用快速旅行。单击确定后会询问是否要花10GIL执行快速旅行，选择是即可直接传送到目的地，选择否则通过自动驾驶前往。



注意，并非所有的地点都能快速旅行，且要前往过或收集资讯发现过的地点才能执行。

除了快速旅行外，自动驾驶和手动驾驶均会消耗雷格里亚的汽油，当汽油彻底耗尽时就下来推车吧，所以养成在加油站等地将汽油加满再出发的习惯很重要。在水都欧尔提谢的加比亚诺门技场中，可以用加比亚诺代币兑换到"魔导发电机"，将其安装到雷格里亚后将使得驾驶不再需要汽油。但由于通关后将雷格里亚改装为具有飞行功能的雷格里亚TYPE-F后会默认无限汽油，故不用太纠结魔导发电机的获得。

主菜单的地图菜单中还有三个和雷格里亚相关的选项："返回车上"能让角色一行直接传送到雷格里亚所在位置，但迷宫中无法使用；"叫车"能让希德妮将雷格里亚搬运至离诺克提斯最近的道路（须付费），但在道路之外的地点和狭窄的道路上无法执行；"将车运往锤头鲨"能将车和诺克提斯一行一起运往锤头鲨（须付费）。

在驾驶雷格里亚时，不仅能欣赏到沿途壮美的风光，还能听到历代《最终幻想》系列"的原声。方向键↑能播放/停止音乐，方向键↓能在"一般播放模式"、"反复播放模式"、"随机选曲模式"中切换，单击方向键←或→能切换至上一曲或下一曲，长按方向键←或→能切换至上一张专辑或下一章专辑。除了一开始自带的原声专辑外，大多数的原声专辑都需要在游戏中各城镇的商店中购买，为了收集齐全系列的原声专辑，到达新城镇或据点后便先去商店逛逛吧。

通过选择驾驶菜单中的"雷格里亚商店"，能在雷格里亚中随时进行购物或出售，在野外冒险附近没有城镇时相当有用。随着故事的推进，在雷格里亚商店里能买到的道具也会越来越多，比如离开车内也能随时听音乐的"音乐播放器"。

除了雷格里亚自身所带的这些功能外，你还能在希德妮处对雷格里亚进行保养和自订。选择"保养"希德妮会对雷格里亚进行一番清洗，选择"自订"后能对雷格里亚的颜色、贴纸、零件进行自订。在完成希德妮委托的一系列任务后，能获得不少实用的汽车零件，其中的"强化型车头灯"（完成45级支线任务"耀眼的雷格里亚"后获得）最为实用，效果为避免在夜晚驾驶时遇到使骸。当然，玩家们最为关心的雷格里亚飞行功能也是由希德妮来进行改造的。



雷格里亚TYPE-F获取指南

首先要说明的是，获取具有飞行功能的雷格里亚TYPE-F的先决条件是游戏通关后来到第15章。即便你完成了相关的任务并收集齐了相关道具，没有通关的话依然无法触发最后获得飞车的任务"前往未知的大地"，所以在通关前不用过多考虑飞车的获取。

除了通关外，触发"前往未知的大地"还需要：

·完成希德妮委托的一系列任务，包括"华丽的雷格里亚"、"潇洒的雷格里亚"、"美丽的雷格里亚"、"勇猛的雷格里亚"、"耀眼的雷格里亚"。

·完成第5章主线任务"向帝国挑战"后获得"凹凸不平的机翼"；完成第6章主线任务"对帝国做出反击"后获得"凹凸不平的稳定器"。

·完成第8章后来到锤头鲨西北部的胡姆斯基地周围，会触发支线"潜入胡姆斯基地"。该任务的推荐等级为46级，完成该任务后会获得"凹凸不平的引擎"。

达成以上条件，并通关后会触发支线任务"前往未知的大地"，完成之后即可将雷格里亚改装会具有飞行功能的雷格里亚TYPE-F。



特别注意，在飞行期间或在降落时，雷格里亚TYPE-F撞上障碍物或受到伤害将直接导致游戏结束。只能由雷格里亚TYPE飞行前往的地点不多，"普提沃斯遗迹"是最有价值的那个。

陆行鸟

第3章开始不久便会触发支线任务"想去看看陆行鸟"，完成该支线任务后便会开启租借陆行鸟功能。在城镇或据点等处的陆行鸟售票机处可以支付金钱租借陆行鸟，每次租借的天数最多为7天（350GIL）。

在设定了租借期限并支付了费用后，陆行鸟会直接来到角色身边。一般情况下呼叫出陆行鸟的方法为：单击R2/RT后打开战斗道具列表，通过方向键←或→将列表类别调整为"原野"，选择其中的"呼叫陆行鸟"。当租借期限到期时，陆行鸟便会返回，但若在骑乘期间到期，则租借期限会自动顺延至下鸟为止。基本上徒步可以前往的地方，陆行鸟也可以前往，但如果陆行鸟拒绝前往某些地方，还请下鸟改以徒步移动吧。

在据点"陆行鸟哨站·维兹"中的NPC卡蜜拉处（绿色陆行鸟与齿轮的图标），能购买到陆行鸟爱吃的各种蔬菜，以及自订陆行鸟。陆行鸟的各种蔬菜可以在露营过夜时给陆行鸟食用，之后根据蔬菜的不同会给陆行鸟带来不同的增益效果。自订陆行鸟包括"变更名字"、"变更颜色"、"变更陆行鸟奖牌"。可以变更的颜色随着完成陆行鸟的相关任务而逐渐增多，陆行鸟奖牌在陆行鸟赛跑中获得，最多可以同时装备四枚奖牌。

在该据点的餐饮店老板维兹处，可以接到一系列的陆行鸟任务，随着任务的完成可以解锁更多的陆行鸟颜色。在该据点的北部不远的陆行鸟跑场处，可以与同伴进行陆行鸟赛跑，获胜后会获得相应的陆行鸟奖牌。

随着骑乘陆行鸟奔跑距离的增加，陆行鸟将会升级。陆行鸟级别的增加不仅会提高陆行鸟的精力、速度、跳跃力、精力恢复速度等，还会学会一些战斗技能。2级学会"陆行鸟冲刺"（在战斗道具列表的"原野"类别中选择使用，能几率逃跑），4级时学会"陆行鸟脚踢"，6级时学会"陆行鸟舞蹈"（给主人公一行附加各种有利状态），8级时学会"陆行鸟连段"。如果你进入战斗时陆行鸟恰好在身边，陆行鸟会随机发动战斗技能（也有可能不发动），之后会使用迅速逃离战场。



露营

当夜晚降临而你还处于野外时要特别小心了，因为突然出现的强大使骸会让你感受到夜晚的恐怖，前往露营地点扎营度过黑夜是个不错的选择。游戏在野外提供不少可以露营的地点（地图上的帐篷图标），前往这些地点露营不仅可以过夜，还能在露营点周围发现不少元素碎片。露营能为你的探索提供以下帮助：

◇过夜。露营过夜将会结算角色累积的经验值并提升等级，之后角色的经验值又将从0开始累积。除了露营过夜外，在旅馆中过夜也有相同效果。

◇料理。露营期间，伊格尼斯将为他的同伴提供丰富晚餐，而食用怎样的料理将有玩家来决定。不同的料理将会提供不同的增益效果，这对于第二天的探索相当有帮助。随着食谱的获得以及伊格尼斯料理技能的提升，可供选择的料理会愈加丰富。另外，如果陆行鸟还在租期内，此时也会选择给陆行鸟提供怎样的蔬菜，不同的蔬菜会赋予陆行鸟不同的增益效果。

◇照片展示。享受完丰盛的晚餐后，普罗恩普特会拿出他在这段时间拍摄的照片与其他伙伴分享。玩家除了可以看到这些有趣的照片外，还可以将选定的照片保存下来。将那些或有趣或有纪念意义的照片保存下来吧，这将是你这场冒险的真实记录。

诺克提斯与另一位伙伴单独进行的同伴任务会在特定的露营地点触发。所以不妨多尝试下在不同地点露营，也许你就能看见某位伙伴独特的另一面。

除了在露营点扎营过夜外，还可以选择"训练"与其他伙伴进行战斗练习。随着剧情的推进以及各难度训练的逐个突破，你将会解锁更多难度的训练。在最后的训练"最终考验"中，你将会面对平均等级在85级的其他三位伙伴，三人不仅会使用几乎所有的伙伴指令，还对多种伤害类型的攻击吸收或效果降低，确实可以称得上是最终考验。在完成各难度的训练后会给予少量的经验值和AP奖励，完成45级的训练后还会奖励"金手镯"（增加500HP），完成最终考验后奖励"蓝钻手镯"（增加80力量）。





地图

在游戏一开始希德妮给予了道具"大陆地图"后，便能通过主菜单中的"地图"或者按下R3/RS键进入大陆地图界面。在该界面，你不仅能够看见角色在地图中的具体位置，还能够看见这块大陆公路的分布，以及各地区不同的地貌。通过地图中各式各样的图示，你能看见据点、迷宫、道具店、食材点等地点的具体位置和分布情况。

使用大陆地图菜单中的第一项"返回住宿处"，将会返回上一次住宿的地点（包括露营点和旅馆）；使用大陆地图菜单中的最后一项"筛选图示"，将可对大陆地图中的图示进行筛选。通过筛选能更快地在地图上找到特点的地点。另外，这里可筛选的图示只会出现已经发现或已存在的地点。通过确认这里的黄色问号（支线任务图示）是否存在，能快速确认当前是否有还没接或还未完成的支线任务。

游戏一开始时，你会发现地图中有不少黑影挡住的区域，当首次去过了这些区域后黑影便会消去。通过在各据点或城镇的餐厅处"收集周遭资讯"，将会使用周围各地点的图示直接标注在大陆地图上。因此，每到一个新的据点或城镇，首要任务便是前往餐厅收集资讯，确认周遭的地理情况。

除了大陆地图外，通过游玩画面右上侧的导览地图能够直观地看到角色周遭的情况。圆形导览地图边缘的字样"N"指示出了地图北方。中心的白色箭头即为所控角色诺克提斯，箭头所指方向为角色面朝的方向。所有的图示和地貌都会在导览地图中显示，并且自己设定的目的地图示、雷格里亚图示、任务图示即使没有在导览地图的范围内，也会在其圆形的边缘标出，可以此来确定三者所在位置的方向。而战斗场地的范围只能通过导览地



图来查看。通过游戏选项可以对导览地图是否显示和是否随视角旋转进行设置。

商店

在据点或城镇中有着各式各样的商店，包括道具店、武器店、餐厅、食材店，甚至只提供杯面的杯面餐车。即便是相同类型的商店，在不同地点所提供的商品也是不同的。注意，在进入商店的购买列表后，可以通过L1键和R1键（LB键和RB键）来切换商品的类别。

主要商店列表

图示	名称	功能
	餐厅	收集周遭资讯、提供料理、提供狩猎委托
	住宿设施	度过夜晚，恢复角色的HP，结算经验值以升级
	道具店	出售各种道具，包括战斗道具、食材、宝藏、车辆用品等。系列历代的原声集也能在车辆用品一类中买到
	武器店	出售各种类型的武器或配件。各地武器店会提供不同的武器或配件
	食材店	仅提供食材

迷宫&幻影剑

除了能在野外和城镇中进行探索外，游戏中还存在着被称为"迷宫"的地下城。这些迷宫入口的位置在地图上会以"红色的门"标示。进入迷宫之后，不会再显示大陆地图，取而代之的是迷宫内部结构的地图。进入迷宫之后也不能够存档，请做好充足的准备后再进入迷宫。如果你想快速脱离迷宫，可在地图菜单中选择倒数第二项"返回入口"。一般来说，进入迷宫之后会弹出探索该迷宫深处的支线任务，向着支线任务标示出的地点前进吧。在踏破了迷宫出来后可以再次进入迷宫。

在游戏主要活动的场所路希斯王国中，共有12座迷宫，其中不少在主线中会前往，也有部分需要自行探索寻找。下图为12座迷宫在地图中的大致方位，你可以以此为参考到相应地点进行更细致的搜索，这里再对部分迷宫的位置和进入条件进行说明。

1. 斯基利弗迷宫，限定夜间进入。
2. 梅路罗森林。
3. 格瑞夏洞窟。
4. 普提沃斯遗迹，限定夜间进入。需要通关后改造出雷格里亚TYPE-F后才能前往。将飞车降落到图中S所在位置（从地图中看该位置有一条黄色的线，其实就是一条路），往深处一直走，上楼梯后即能发现该迷宫。迷宫非常烧脑，务必做好心理准备。
5. 拉巴提欧火山。
6. 马尔马列姆森林。
7. 多鲁尔洞窟。
8. 科斯达马克塔，限定夜间进入。
9. 法席欧洞窟。
10. 巴尔拔开采场遗址。
11. 基加特利克壕沟遗迹。
12. 克拉斯特姆水道。

游戏中不少迷宫的深处都有王之陵墓，在王之陵墓中诺克提斯可以获得相应的幻影剑。游戏中一共存在着13把幻影剑，每一把幻影剑的类型、效果、招式都不尽相同。作为诺克提斯的专用武器，幻影剑虽然强大但攻击命中敌人时会消耗自身的HP，稍不注意就会发现自己的HP已经见底了。因此，在游戏的后期一般不建议将幻影剑作为主要的攻击武器。虽然不会使用，但幻影剑本身会提供不同的属性加成，诸如"父王之剑"提供了100点的力量加成，故可将幻影剑装备在主武器插槽中以增加属性之用。

通过完成主线任务，你将能够获得7把幻影剑，剩下的6把



需要自行探索获得。主线流程获得的7把幻影剑为：贤王之剑、修罗王之刃、狮子王双剑、夜叉王刀剑、神巫逆矛、门王之刃、父王之剑。剩下的6把幻影剑具体位置为：

鬼王权杖：迷宫"拉巴提欧火山"深处。

圣王之杖：迷宫"马尔马列姆森林"深处。

飞王之弓：迷宫"巴尔拔开采场遗址"深处。

霸王大剑：击败迷宫"科斯达马克塔"最下层的BOSS"贾巴沃克"后获得。

慈王之盾：对应的王之陵墓直接在野外场景中，具体位置是在大陆地图上文字"Thommels Glndc"的右下角。旁边有停车场"瑟克鲁姆隘口"。

伏龙王掷剑：迷宫"梅路罗森林"深处。

当你收集齐了13把幻影剑后，你将会召唤出能实现任何愿望的神龙，这当然是不可能的。从个人目前的发现和收集的情报来看，收集齐13把幻影剑能够：将主菜单左下侧"PHANTOM SWORDS"中的图标填充满；使诺克提斯的终极技能"召唤幻影剑"威力最大化；解锁奖杯/成就"继承意志者"。当然，历经千辛万苦收集齐13把幻影剑的这一过程，才是最大奖励。

采集点

在游戏的场景地图中存在着大量的采集点，包括食材点、宝藏点、元素点、涂料矿石矿点。在游戏的大陆地图和导航地图中也能直接看到各采集点的图标。通过在餐厅中收集周遭资讯，能发现周围环境中更多的采集点。另外，游戏中还存在着在地图上没有标示的道具点，这些道具点能拾取到各种类型的道具，且道具点在一段时间后会刷新。

游戏中获得的各种宝藏类道具，虽然可以卖掉换钱，但通过和魔法一起精炼能发挥其更大的效果。所以在卖掉宝藏类道具前，务必先看一下它和魔法一起精炼后会产生怎样的效果。特别一说，铜板、银币、纸币等钱币类宝藏类道具不要轻易卖掉，融合它们能精炼出提供大量经验值的"奖励魔法"，对快速升级很有帮助。

图标	名称	作用
	食材点	可采集料理用的食材
	宝藏点	获得装备、配件、宝藏。宝藏类道具可以用来换钱，也能用于精炼魔法
	元素点	三种元素对应的图标不同。在对应元素点能吸收到对应类型的元素
	涂料矿石点	可采集能当做汽车涂料材料的矿石

道具&金钱

游戏中，你所采集到或获得的每一件物品都会被自动收进背包，你可以在主菜单的"道具"项目中查看它们。在确认这些道具时，你可以通过按下△/Y键对道具进行自动整理排序。对于R2/RT打开的战斗道具列表，你也可以通过其中的"道具显示设定"来对这些道具在列表中的显示顺序进行设定。游戏中的道具包括：

◇**战斗道具**：能对战斗提供帮助的一系列道具，包括治疗剂、凤凰尾巴、金针、少女之吻等等。由于HP上限在本作的战斗中非常重要，所以也有诸如万灵药、高级万灵药等恢复HP上限的战斗道具。战斗道具可用于魔法精炼。

◇**武器**：角色和伙伴能够装备的武器。在该列表中不仅能看到各武器的攻击力，还能通过详细信息中四个2D小人的动作来确定哪些成员能够装备该武器。

◇**配件**：角色能够佩戴的配件（饰品）。一开始时四名角色只能佩戴一件配件，在能力树中点出相关能力后，每名角色同时可能佩戴最多三件配件。除了某些角色专属配件外，一般配件四人均可佩戴，同样可以通过详细信息中的2D小人来确认佩戴情况。

◇**食材**：用于伊格尼斯料理用的各种食材。在画面右侧会显示出该食材能够作成的料理，可通过L2和R2（LT和RT）在各料理间进行切换。食材可用于魔法精炼。

◇**宝藏**：通过采集点和道具点收集、击败敌人、完成任务等都会获得宝藏。虽然每件宝藏的介绍中都有写"具有相当价值"、"能换到不少钱"等字样，但务必不要真得全部卖掉了。不少具有强大效果的魔法都需要通过宝藏来进行精炼，比如提供经验值的"奖励魔法"、能赋予敌人多种能力降低状态效果的"诅咒魔法"、游戏中最强的能突破伤害极限值的"突破极限魔法"等等。总之，要么在卖之前在魔法精炼中确认下宝藏的精炼效果，要么就别轻易卖掉。

◇**车辆用品**：与雷格里亚相关的一系列道具，包括给车辆上色的各种涂料矿石、汽车的贴纸、用于汽车改装的各种零件、系列原声集。

◇**休闲用品**：与钓鱼和陆行鸟相关的一系列道具。

◇**重要物品**：与游戏的剧情和系统息息相关的一系列道具，不可出售。

除了通过战斗和收集获得道具外，另一种重要获取道具的方式当然是在各种商店中利用金钱买啦。游戏中的货币为GIL，可以通过完成讨伐委托或出售道具来赚取，某些支线任务也会给予一定的GIL奖励。由于讨伐委托可以多次接取并完成，虽然获得的金钱只有初次的5分之1，但由于能获得的怪物素材（宝藏）也能卖钱，高效率刷的话也是一种不错的生财之道。

互动对话



在冒险期间，你一定会遇到形形色色的各种人物，而和这些人物的互动对话也会时不时的出现。当画面中出现了（像微信标志的）对话气泡时，与他人的互动对话便开始进行。在限定的时间内，你需要在2到4个对话选项中做出选择。不同的选项会导致之后情节的不同发展，也会获得不同的经验值或AP。如果在规定时间内你没有主动做出选择，将会默认选择光标停留的选项。另外，在重要的主线流程中也会出现不少互动对话，无论你在这些互动对话中选择什么，故事的走向都会以相同的方式展开，并不存在什么分支路线，当然选项所带来的奖励是可能不同的。

战斗

在这样一个残酷的世界中，探索只会让你发现更多的危险，只有战斗才能真正地存活下去。你不仅会面对从天而降的帝国兵，还会面对在夜间拦停汽车的铁巨人，甚至与可爱又迷人的反派角色们决一死战。战斗、战斗、战斗，是任何一个世界都不变的法则。所以，拿出你最称手的武器，尽情地战斗吧！

战斗基础

▶基础数值&能力值



通过触摸板/VIEW进入主菜单后，可以看见四名角色帅气地站在一座宫殿内，四名角色的下方能看见各角色的基础数值，包括经验值、等级、最大HP、最大MP。

◇**经验值**：通过击败敌人和完成任务，角色将会获得经验值。获得的经验值将会暂时储存起来，在过夜时将会被使用以使等级提升。储存了多少经验值可以通过基础数值中的"STOCK EXP"查看，升到下一级需要多少经验值通过"NEXT"查看。另外，升到满级99级后，将不再获得经验值，且"STOCK EXP"和"NEXT"将会消失。

◇**等级**：通过过夜将储存的经验值使用后，达成需求时角色将会升级。等级越高，角色的能力值越高，角色变得更强。游戏中满级为99级。如何快速地升级见下文"成长"中的"升级"。

◇**HP**：表示角色体力的数值，包括了HP和最大HP。当角色受到伤害时，HP将会下降，当HP降为0时角色将会进入"危机状态"。危机状态时角色的最大HP将会逐渐下降，当最大HP降为0时角色将会陷入"无法战斗"状态（死亡）。除了危机状态会扣除最大HP外，不少敌人的招式也会扣除最大HP。通过过夜可以使HP和最大HP得到恢复。在战斗中，使用"治疗剂"等战斗道具可以恢复HP，但无法恢复最大HP。使用"万灵药"等有恢复最大HP效果的战斗道具能恢复最大HP。通过掩护也能恢复HP。HP和最大HP的上限为9999。

◇**MP**：表示角色魔力的数值，包括了MP和最大MP。诺克提斯进行变移和闪避时会消耗MP，不使用并等待一段时间会自动恢复。最大MP不会减少。当MP不足时再次使用变移或闪避，将会MP超荷（MP BURST），此时诺克提斯将无法使用变移和闪避。除了等待其自动恢复外，使用"麻醉药"等战斗道具能快速地恢复MP。通过地图变移和掩护也能快速恢复MP。除了诺克提斯外的其他三名角色，并不存在MP的概念。

进入主菜单中的"装备"栏目，选择一名角色后，你将能在画面的左下侧看见该角色的能力值。除了等级、HP、MP外，其他能力值均以图示进行表示。这些能力值正是决定角色强弱的关键。除了通过升级提升这些能力值外，装备武器、配件、服装也会使对应的能力值得到提升。使用料理也能使对应的能力值暂时地提升。各能力值图示对应的名称以及作用见下表。

图示	名称	作用
	攻击力	影响对敌人造成的物理伤害量。数字越大伤害量越高。
	防御力	影响承受自敌人的物理伤害量。数字越大承受量越高。
	力量	影响攻击力。数字越大攻击力越高。
	体力	影响防御力。数字越大防御力越高。
	魔力	影响对敌人造成的魔法伤害量。数字越大伤害量越高。
	精神	影响承受自敌人的魔法伤害量。数字越大承受量越高。
	火抗性	减轻受到的火属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	冰抗性	减轻受到的冰属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	雷抗性	减轻受到的雷属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	暗抗性	减轻受到的暗属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。
	子弹抗性	减轻受到的子弹属性伤害的比例。百分比越大减轻的伤害越多，100%时免疫。

▶装备

通过主菜单中的"装备"选单，你将能对角色的主武器、配件、服装的装备情况进行设定。

◆主武器

在游戏的一开始，你便能在诺克提斯的四个主武器插槽中为其装上



菜单的"装备"栏目中更换武器，但无法更换目前正在使用的那把武器。可供装备的武器的类型相当之多，包括单手剑、大剑、长枪、短剑、枪械、盾、枪械、幻影剑、魔法、戒指魔法。除了不同的武器。通过按下对应方向的方向键，你将能在场景或战斗中切换出对应方向的武器并使用。在战斗之中，你也可以随时进入主诺克提斯可以最多同时装备四把武器外，其他三名伙伴只能最多同时装备两把武器，且每人能够装备的武器类型不同，具体如下：

人物	装备类型	装备数量
诺克提斯	所有	4
格拉迪欧蓝斯	大剑、盾、魔法	2
伊格尼斯	短剑、长枪、魔法	2
普罗恩普特	枪械、枪械、魔法	2

◆配件

在游戏的一开始，四名角色仅有1个栏位供装备配件，通过在主菜单"能力树"栏目中的"参数"中点出相应的能力，将使各角色最多同时装备3个配件。不同的配件除了能使能



力值得到不同的提升外，也提供了不同的配件效果。比如免疫几乎所有异常状态的"缎带"、增加获得经验值量的"莫古的护符"等等。通过配件的装备和搭配，能为人物带来各种方向的提升，从而使战斗更具策略性。另外，还存在着只能由某位角色装备的专属配件。在战斗中可以对装备的配件进行更改。

◆服装

通过主线流程的推进，以及不同版本《最终幻想15》特典的附送，你能得到不同的服装。装备这些服装，不仅会使角色自身的服装发生相应变化，服装本身也会增加能力值且带有服装效果。不同的服装增加的能力值不同，自带的服装效果也不同，诸如"耐热防护服"所带来的"免疫火属性伤害"的效果在某些战斗中相当实用。在战斗中无法对装备的服装进行更改。



▶警告图示

在进入敌人的攻击范围时，画面顶部会出现一条红色的警告图示。当警告图示越粗越长并最终弥漫开来消失时，角色就被敌人发现了，此时敌人会主动发起攻击。在游戏早期时，敌人发现远处的角色要消耗不少时间，但后期发现角色的时间会缩短。在警告图示还在即敌人没有发现你时，你将有较充足的时间决定发起攻击还是立即逃跑。如果决定发起攻击，使用变移破解近身或者绕到敌人后方进行背后攻击都是不错的选择。



▶潜行击杀

随着主线的进行，角色一行会进入到帝国的基地中。当处于帝国的各种基地中时，除了能够像平常一样通过战斗击败这些帝国兵，还能通过潜行的方式逐个将其击杀。在没有被敌人发现的状态下，向某个敌人发动变移破解，能直接将该敌人秒杀。如果你之后还处于潜行状态，你可以重复这个步骤，从而凭借潜行击杀来消灭掉基地中的大多数敌人。

▶作战策略



当进入战斗区域刚触发红色的警告图示时，伙伴有几率会顺应战况提出各种作战策略。如果能成功执行作战策略，将可获得 AP 奖励。由伙伴提出的这些作战策略虽然有时间限制，但内容都不会太复杂，比如造成一定数额的伤害量、进行一定次数的连结攻击等等。一旦出现了作战策略，便积极地完成吧。

▶解析

通过伊格尼斯的解析能力或者等待模式下的窥伺探测，你将能够识破敌人的弱点。

◇伊格尼斯的解析能力需要在主菜单中的“能力树”栏目的“队伍”类别中，点出“解析”后才能发动。在战斗开始时，伊格尼斯将有几率对敌人进行解析，之后锁定解析后的敌人时，便能在画面的左上角看到该敌人的相关状态和伤害类型的情况。

◇通过游戏选项中的“选择战斗模式”，可将战斗模式更改为“等待”。在等待模式下，你可以通过按住 R1/ RB 对选定的敌人进行解析。手动解析需要一定的等待时间（敌人不同时间不同），待蓝色环槽充满后解析完成，此时便能在画面的左上角看到该敌人的相关状态和伤害类型的情况了。

敌人的状况一开始都是隐藏的，你只能通过解析来进行了解。同种类型敌人的相关状态和伤害类型都是一样的，但在等待模式中依然需要分别进行手动解析，即无法做到解析了一名敌人后该类型的所有敌人自动全部解析。但伊格尼斯的解析能力能同时对多名敌人进行解析。当离开战斗再进入战斗时，对于之前解析过的同一名敌人需要重新进行解析。在对敌人解析完成后，其生命值和名字旁边会有专门的标示（书页状）。

在能力树“等待”类别中，你可以点出许多与解析有关的实用能力，包括“窥伺探测速度增加”、“窥伺探测后弱点属性增伤”、“窥伺探测数增伤”，当然这些能力只会在等待模式下发动。因此，当你面对强敌时，不妨使用等待模式中的手动解析来了解你的敌人，这不仅能让你知道敌人的弱点，更能通过相应能力来提升弱点攻击对其造成的伤害等等。



▶伤害类型

游戏中，所有攻击所造成的伤害，都分为物理伤害和魔法伤害。对于角色而言，前者的伤害量基于能力值中的“力量”，后者的伤害量基于能力值中的“魔力”。各种武器所造成的伤害可能是单纯的物理伤害，也可能会同时包括魔法伤害（比如火焰剑）。由各种魔法所带来的伤害只会是魔法伤害。由不同武器和魔法会带来不同的伤害类型，游戏中共存着 7 种物理伤害类型和 5 种魔法伤害类型。

图示	意义	图示	意义
	单手剑		机械
	大剑		火
	长枪		冰
	短剑		雷
	枪械		光
	盾		暗



不同类型的敌人对于不同伤害类型的抗性是不同的，在将敌人解析后，能在左上角的敌人状况中看到其对各伤害类型的具体情况。伤害类型的图标没有颜色为一般情况，紫色为抗性，橘黄色为弱点。注意，紫色抗性并不仅仅代表敌人对这一类型的伤害降低，也有可能是免疫或者吸收。敌人的抗性或者弱点也不仅仅会出现一个，后期会出现不少仅有一个弱点，其他全是抗性的敌人。当遇到同时具有魔法伤害弱点和物理伤害弱点的敌人时，可以选择附带魔法伤害的武器同时对两个弱点进行攻击，比如当敌人弱单手剑和火焰时，可以选择火焰剑作为主武器攻击。

通过观察攻击敌人时蹦出的伤害数字的颜色，能够迅速判断敌人对该伤害类型的情况。显示为白色时为一般情况；显示为黄色时为弱点，伤害会比一般更高；显示为紫色时为抗性，伤害会比一般更低；显示为绿色时为抗性，攻击会使敌人的 HP 得到恢复。注意，暴击时的伤害数字也是黄色，但数字更大，且即使在抗性的状况下也会形成暴击。

▶状态效果

状态效果包括了由食用料理所带来的状态效果，以及战斗中产生的状态效果，这里对战斗中产生的状态效果进行介绍。不同的状态效果会对敌人和角色带来不同的状态，绿色的图示所代表的状态效果均为增益效果，红色的则为减益效果。增益效果主要是作用于角色一行，而减益效果敌人和角色都会获得，存在只有敌人或只有角色才会获得的减益效果。可以通过使用相应的战斗道具来消除对应的减益效果，也可以等待一段时间让其自行消除。由于状态效果太多，这里不做更详细的说明，可以通过进入主菜单后按下△ /Y 打开“图示说明”来查看各状态效果的图示说明。

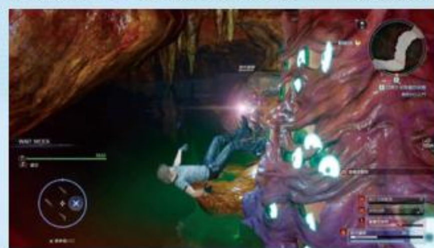


危机状态&死亡

◇当角色的HP降为0时就会陷入危机状态，此时队伍状况对应角色HP横条所在位置会显示“PINCH”的字样，且会在状态效果显示位置出现红色的感叹号图示。处于危机状态时，角色无法进行攻击和防御，只能缓慢地移动。此时，最大HP会逐渐降低，降为0时角色便会死亡。诺克提斯的危机状态经过一段时间就会解除，但如果附近伙伴给予救助，就能立刻解除危机状态。如果其他伙伴陷入危机状态，靠近伙伴并按下□/X能给予救助。虽然三位伙伴之间也会互相进行救助，但伙伴的危机状态不会因为时间而自动解除。另外，即使在危机状态下获得救助，最大HP也不会完全恢复。直接使用恢复HP的战斗道具，也是脱离危机状态的不错方法。



◇当角色的最大HP降为0时，角色便会死亡，此时队伍状况对应角色HP横条会清空，且在状态效果显示位置会出现红叉的图示。伙伴死亡后无法通过靠近并按下□/X让其复活，可以通过使用“凤凰尾巴”类道具让其重回战场。当诺克提斯的最大HP降为0时，你也有一定的时间让其使用“凤凰尾巴”复活，另外在简单模式中会触发召唤兽技能“红宝石之光”自行复活。如果此时没有使用“凤凰尾巴”也没有触发“红宝石之光”，游戏将会强制结束。



等待模式&难度

通过游戏选项中的“选择战斗模式”，可将游戏的战斗模式调节为等待模式。在等待模式中，你可以完全地像动态模式中一样操作角色，但一旦角色不做动作且没受到攻击时，战斗便会暂停，此时游戏画面会变为灰色。

在等待模式中暂停战斗后，你将会有较充足的时间去观察整个战局并思考接下来的行动，但注意在没有点出相应的能力前，你的等待时间并不是无限的。在暂停战斗等待时，你将会消耗画面下方蓝色的等待量表，一旦量表中的能量被耗尽，你将无法在本次战斗进行暂停与等待。通过点出能力树“等待”类别中“无限等待模式”能力，你才能无限时间地等待。

暂停战斗时，你可以通过从角色和敌人身上抛出的指示线来确定他们攻击的目标。蓝色的指示线为己方角色，红色的指示线为敌方角色。你还可以通过按住R1/ RB对选定的敌人进行解析，解析需要花费时间，不同的敌人花费的时间不同。在点出了能力数“等待”中的“窥伺侦测速度增加”后，你将能够更快地解析敌人。“等待”能力树中还有不少只能在等待模式中使用的厉害技能。



如果在等待模式之下你还是觉得游戏太难了，可以在游戏选项的“选择难度”中选择“简单”难度。在简单难度下，一旦诺克提斯最大HP降为0死亡，便一定会有召唤兽卡班库尔出来发动技能“红宝石之光”将诺克提斯满血复活，并赋予增益状态“卡班库尔的庇护”（攻击力、防御力大幅提升）。也就是说，在简单难度的一般情况下，诺克提斯怎样都不会死亡。当然是也有特殊情况的，在某些战斗中（比如高难度的狩猎讨伐）将会禁止“红宝石之光”，此时画面的左侧会出现“禁止卡班库尔”的标志。当然，即便禁止了“红宝石之光”，“凤凰尾巴”还是可以使用的。在普通难度下，诺克提斯死亡后不会出现“红宝石之光”。另外，普通难度和简单难度也会影响敌人掉落的宝藏（素材），在刷某些敌人掉落的宝藏时务必将难度调为普通。



防守技巧

翻滚

单击□/X键，角色将会朝面向方向翻滚。翻滚期间角色不会受到伤害，可以此来回避掉敌人不少的攻击。此外，通过翻滚可以调整角色与敌人的位置，选取最好的角度和距离向敌人发动攻击吧。

防御/闪避

按住□/X键，角色将会进行防御，期间敌人向角色发起的大部分攻击都会被自动闪避掉。合理地使用这一技巧，能使角色在战斗中回避掉很多攻击，但该技巧并非万能。首先，在游戏初期时，角色每成功自动回避一次敌人的攻击，都会消耗不少MP，在敌人如雨点般的攻势下，MP很快便会耗尽，而进入MP超荷后角色将不会再进行防御/闪避。其次，对于一些范围型的技能以及部分特定招式，是无法通过防御来自动闪避开的，只能通过走位或者翻滚来进行躲避。最后，防御/闪避是需要一定的准备动作的，无法做到在攻击招式还没有打完时立即按住□/X键就能瞬间防御。

在能力树的“动作”类别中点出“精准防御”后，在即将遭到敌人攻击前按下□键，可以不消耗MP便进行闪避。在战斗中触发精准防御后，游戏会有较明显的慢镜头提示。虽然精准防御不消耗MP看起来不错，但如果你点出了能力树“动作”类别中的“防御MP消耗量减少”和“防御MP消耗量减少+”，再装备上提升MP恢复速度的相关配件，你将发现角色闪避消耗的少量MP能被瞬间补回来，整体来看便是不消耗MP。



招架&反击

当敌人发动某些特定的招式时，画面中央会出现“□防御”（X防御）的提示，此时按住□/X键，角色将自动对该招式进行招架，招架成功会出现反击提示，失败则会受到伤害。为了提高招架的成功率，在出现防御提示时不要只点一下□/X键，而是应该按住□/X键不放，这将使你招架成功的几率大大上升。如果配合上面提到的不消耗MP进行防御/闪避的方法，你甚至可以一直按着□/X键不放，敌人的一般攻击直接被自动闪避掉，特定的招式则会触发招架之后反击。对于某些没有范围攻击的敌



人来说，这一招数相当有效。

招架成功的瞬间，画面中央会出现"○招架"(B招架)的提示，立即单击一下○/B键之后，角色将会对敌人发动反击，反击一般会将敌人打出较大硬直。视敌人的不同，招架提示出现的时间会有所不同，但一般都很短，故招架成功后应立即单击○/B键进行反击。如果恰好伙伴在诺克提斯周围，反击还会触发连结攻击。

▶盾防



游戏中的盾牌虽然可以用于攻击，但持盾进行防御同样也是可以的，持盾防御的方法为持续按住□/X键。盾防其实和闪避是一样的，成功盾防下敌人的攻击时会消耗MP，而闪避无法躲开的某些范围攻击和特定招式，盾防同样无法防御。持盾之后拥有全方位的防御范围，即便敌人从背后发动攻击，角色也会瞬间转身盾防住。与闪避不同的是，成功盾防下敌人的部分招式时，会将敌人弹开并使之出现短时间的硬直。精确防御所带来的效果在盾防中同样适用，并且不少盾牌进行精确防御后还能带给更多的有利效果，比如大幅提高攻击力、恢复HP等等。

▶地图变移

按下△/Y键后，角色将会发动变移，即将武器向前方丢出后瞬移到武器所在位置抓住武器。虽然发动变移会消耗角色的MP，但由于速度快且距离较远，无论是近身、逃脱、赶路都相当实用。进入战斗后，场景中会提供一些可供地图变移的地点。将视角转向地图变移所在地点，地点处会出现"△地图变移"(Y地图变移)的提示，在未锁定敌人的情况下按住△/Y键，角色便会发动地图变移并移到该地点。可供地图变移的地点分为两种：

◇一种地点为地图变移后角色吊挂在高处。吊挂时角色的MP会瞬间恢复满，但吊挂时会消耗角色的精力，角色会松手从吊挂处掉下来。

◇一种地点为地图变移后角色站在上方。此时角色的MP会瞬间恢复满。

地图变移到高处并恢复完毕后，可以锁定下方的敌人并发动变移破解来造成高倍率的伤害。另外，当MP耗尽进入MP超荷时，也能够进行地图变移。另外，即便你目前使用的武器无法发动变移（比如枪械类武器），你也能够进行地图变移。



在帝国基地中潜行作战时，也需要通过地图变移深入内部，以完成潜行击杀。在战斗中多观察地图，积极利用地图变移来创造出更多更好的攻击机会吧。

▶掩护



在进行战斗的场景中，提供了不少可供掩护的地点，比如岩石或柱子。靠近这些地点时会出现蓝色小人的掩护提示，按下□/X键后角色将会在这些地点掩护，此时角色的HP和MP将会以极快的速度得到恢复。

▶逃跑

当进入战斗时，战斗所涉及的范围会以红色的圆圈或方圈在导览地图上显示，这便是这场战斗的战斗区域。当角色跑出战斗区域，则成功在战斗中逃跑。一旦逃跑离开战斗，角色一行人的状态将会瞬间得到恢复（最大HP不会），此时虽然敌人的状态也会恢复，但速度没有角色恢复得快。利用这个时间差可迅速重回之前的战斗区域，以较完好的状态再次与之前的敌人进行战斗。使用这种"脱战恢复战术"，可以打败不少强劲的敌人。

另外，也可以使用"陆行鸟冲刺"来进行逃跑。在战斗中按下R2/RT打开战斗道具列表并切换自"原野"类别后，选择其中的"陆行鸟冲刺"。陆行鸟此时会迅速来到角色身边，并载着角色自动地向战斗区域外跑去，当跑出战斗区域时即逃跑成功。每场战斗中只能使用一次陆行鸟冲刺，但不一定会成功。

攻击技巧

▶锁定

在战斗中，你可以通过按住R1/RB键来对光标所停留的敌人进行锁定，松开R1/RB键则锁定解除。当锁定了敌人后，视角将持续追踪锁定的目标。不少招式都需要锁定敌人后才能够发动，比如变移破解。如果你觉得持续按住R1/RB键进行锁定太累，你也可以选择将锁定固定。固定锁定的方法为，在按住R1/RB键锁定了目标后再按一下R3/RS键，之后就算松开R1/RB键也会持续锁定。在固定锁定的敌人死亡后，你需要对新的目标再次进行固定锁定。另外，在锁定敌人后，可通过右摇杆对锁定的目标进行切换。

虽然固定锁定后无需持续按键会比较轻松，但个人并不推荐这种锁定方法。一是因为操作复杂，你需要前后按两个键，且目标死亡后需再次锁定。二是因为在快节奏的战斗中，一直追踪锁定目标的视角会使战斗更混乱。个人建议还是采用按住R1/RB键锁定目标并配合右摇杆调整视角，在适应了过后还是相当方便的。



▶切换武器



通过按下主武器插槽对应的方向键，你将能使诺克提斯切换出该方向上的武器。切换武器的这一过程几乎是瞬间完成的，你甚至可以在攻击连段之中切换武器，并将切换后武器的招式带入接下来的连段。由于不同的武器具有不同的伤害类型，所以在战斗中根据敌人的弱点来切换武器是相当有必要的。

▶攻击

在战斗中单击○/B键，角色会挥动武器进行攻击，快速连续点击○/B键且武器打中敌人，角色会使用不同的招式形成一套连段。你也可以直接按住○/B键使角色自动进行这套连段。注意，在连段的第一击打中敌人之后，你可以通过将左摇杆扳向不同的方向同时连按或按住○/B键，来使接下来的连段发生变化。每一种武器类型不

同方向（前、后、左、右）的连段变化都是不同的，也存在某一方向没有连段变化或与其他方向相同的情况。比如大剑在打出第一击后，往后（远离敌人的方向）推左摇杆且连按或按住○ /B 键，将会使出蓄力斩。



近战类武器还存在着冲刺攻击。在收刀状态下跑向敌人，在与敌人有一定距离时将左摇杆推向敌人所在方向并按下○ /B 键，角色会使用变移迅速接近敌人并打出一击。发动冲刺攻击的关键在于和敌人的距离，太远会形成空挥，太近只会是普通的拔刀攻击，这个合适的距离需要自行多次尝试并掌握。短剑对这个距离的要求是最低的，即便离敌人很近，只要左摇杆方向推对也能打出冲刺攻击。冲刺攻击和翻滚配合，可形成一套漂亮的打法。角色翻滚之后是必定进入收刀状态的，且翻滚后会与敌人拉出一段距离，此时如果距离恰当将能直接打出冲刺攻击并近身敌人，之后再通过翻滚与敌人拉开距离，继续打出冲刺攻击，依次重复。由于翻滚的无敌判定以及冲刺攻击的迅速近身，敌人是很难打到角色的。



▶终结招式

除了枪械类和魔法类武器，其他类型的武器都存在着终结招式。在使用武器进行连段的期间，松开按键停止连段，在短暂的停顿后立即单击或按住○ /B 键，角色会使出威力强大的终结招式。比如大剑的终结招式便是强力的旋风斩。对于松开后再按键的时机，可以通过诺克提斯收招后后退一小步来判定，此时再次按键即可发动终结招式。注意，单手剑收招后并不会后退这小步，你可以通过诺克提斯将右手甩到身后并让单手剑消失的这一刻来判定。



▶部位破坏

某一些招式具有破坏敌人部位的能力，当敌人的某个部位被破坏成功时，将会出现“BREAK”的字样。在锁定敌人后，你可以通过推动右摇杆切换锁定目标来查看敌人有哪些部位。当敌人的某个部位被破坏后，将会造成各种不同的情况，比如使敌人获得减益状态效果“部位破坏（攻击）”（力量和魔力下降）或者“部位破坏（防御）”（体力和精神下降）。另外，某些敌人身上的素材（宝藏），也需要破坏特定的部位后才能获得。

▶变移破解

在战斗中将敌人锁定后按下△ /Y 键，诺克提斯将会对锁定的敌人发动变移破解。变移破解不仅会使角色迅速近身敌人，还会对敌人造成伤害，伤害倍率随着变移破解发动前离敌人的距离增加而上升，即距离敌人越远，伤害就越高。发动变移破解会消耗角色的MP。

并非所有的类型的武器都能发动变移破解，魔法类、戒指魔法、枪械类武器均无法进行变移破解。在能力树“动作”类别中，有不少和变移破解相关的能力，其中的“零距离变移破解”能使变移破解在近距离发动时必定形成暴击，点出来后会使变移破解的实用性上升一个档次。

进行变移破解的过程中角色是不会受到伤害的，连续地使用变移破解，将使角色受到伤害的时机只有两个变移破解期间短暂的时间。也就是说，在MP 消耗完之前，可以通过连续地变移破解对敌人造成大量的伤害，这期间敌人也较难打中角色。而如果你能配合上产生“自动回避”状态的配件或者战斗道具，再来一瓶进入不消耗MP状态的“魔导增幅剂”，敌人打中角色的概率就更低了

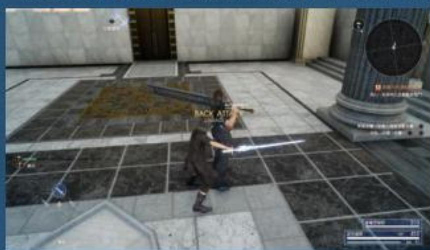


▶空中连击

对于那些在空中的敌人，诺克提斯可以使用空中垫步在空中对其连击。空中垫步需要在能力树“动作”中花费 6 点 AP 点开，之后便能在执行了空中攻击后通过推动左摇杆加按下○ /B 键来进行空中垫步，进行空中垫步将会消耗 MP。在一开始时，你将只能在空中垫步一次，在点出了之后的能力“无限空中垫步”后，你才能够连续地进行空中垫步。对于某些飞行的敌人以及体型庞大的敌人，连续进行空中垫步并在空中对其发动连击，能使战斗轻松不少。

▶背后攻击

当诺克提斯从敌人的背后对其发动攻击时，将会形成背后攻击。形成背后攻击时，会有非常明显的“BACK ATTACK”字眼出现在画面正中。背后攻击造成伤害的倍率为 1.5 倍，虽然倍率不会变，但在能力树“动作”中点出了“背后攻击伤害强化”类能力，将使背后攻击造成的伤害提升。当伙伴在诺克提斯身边时，进行背后攻击还有可能触发与伙伴共同发动的连结攻击。



▶连结攻击

当诺克提斯使用单手剑、大剑、长枪时，在其周围的伙伴会在他执行特定动作后进行连结攻击。这些特定的动作包括防御之后的“反击”以及“背后攻击”。一般来说，武器正确且伙伴离诺克提斯很近，在执行这些特定动作后都会触发连结攻击。为伙伴装备上伙伴专属配件“友情编织手链”，将能使装备者离诺克提斯较远时也能触发连结攻击。

在能力树“队伍”栏目中有不少与连结攻击相关的能力，其中需要花费 999 点才能学习的“连结攻击突破极限”能使连结攻击造成的伤害突破 9999 的上限，是为数不多突破伤害上限的手段之一。



▶召唤兽

虽然游戏流程中诺克提斯一行会遇到6只召唤兽，但能在战斗中提供帮助的只有4只（不包括卡班库尔）。在完成了相应召唤兽的剧情，并得到了对应召唤兽的“X神之证”后，便能在战斗中随机召唤出召唤兽。当战斗场地中出现了许多白色的光点，画面的色调发生了明显的变化，游戏的背景音乐也有产生相应的变换时，画面下方会出现“L2召唤”（LT召唤）的提示，持续按住L2/LT便能随机召唤一只召唤兽对战斗中所有的敌人进行攻击。召唤兽造成的伤害默认突破9999的上限，一般战斗中的敌人都能直接被召唤兽秒杀。因此，一旦看见召唤提示，便进行召唤吧。虽说召唤出现的时机和具体召唤哪只是随机，但也有一些规律可循：

·巨神泰坦：在开阔的平原才能被召唤。死亡的伙伴数越多，出现的几率越大。

·雷神拉姆：几乎在所有地点都能召唤，包括迷宫。单场战斗持续的时间越长，出现的几率越大。

·水神利维坦：在水资源丰富的场所才能被召唤。只会在诺克提斯处于危机状态时出现，危机状态持续时间越久，出现的几率越大。

·冰神湿婆：几乎在所有地点都能召唤，包括迷宫。影响以上三神出现的因素，均会对湿婆的出现产生影响。

另外，剑神巴哈姆特只会在第14章的剧情中被召唤出来，而炎神伊弗利特无法被召唤。



元素&魔法

在游戏的场景地图中，提供了大量的元素石采集点。元素石采集点分为了火元素石点、冰元素石点、雷元素石点，不同的元素石点在大陆地图和导览地图中有相对应的图示。在露营点附近都会有三种元素石点，靠近这些元素石点后按住○/B键，你将能吸收对应的元素。元素石点中的元素石是会被吸收耗尽的，且角色只能同时携带各元素最多99点。

通过主菜单进入“魔法”选单后，你将能在画面右侧的魔法瓶中利用三种元素来精炼魔法。在游戏初期时，只提供了1个魔法瓶，这意味着你最多只能携带1种魔法。通过完成任务、采集点拾取等，你将能获得更多的魔法瓶。不用担心魔法瓶的数量，随着你在这个世界中进行各种冒险，魔法瓶的数量是一定会多起来的，且每一个魔法瓶都可以被无限次地使用。

精炼魔法的步骤：

1. 选择一个空魔法瓶；
2. 通过R1/RB键选择一定数量的一种或多种元素；
3. 将光标移动到最下面圆形的道具图标，点击后进入道具列表；
4. 能够加入的道具包括“战斗道具”、“食材”、“宝藏”，从中选择一种道具，并通过R1/RB键确定具体的数量；
5. 将光标移动到“精炼”处并确定。魔法精炼成功。

注意，你可以只选择一种元素进行精炼，也可以跳过步骤3和4直接进行精炼，这将会带给你无特殊效果的单一属性的魔法。当然，加入的材料越多，精炼出来的魔法会更强大，附带的效果也会不同。

◇仅选择某一种元素进行精炼，你将会得到对应属性的魔法；混合两种元素精炼，你将会得到其中一种元素对应的属性魔法；混合三种元素精炼，你将会得到随机发动火、冰、雷其中1种属性魔法的“随机魔法”。



◇增加注入元素的数量，将使得魔法的POWER（威力）得到上升。当POWER点数在1到99之间时，将精炼出低阶魔法；当POWER点数在100到199之间时，将精炼出中阶魔法；当POWER点数在200以上时，将精炼出高阶魔法。

◇选择不同的道具，将会赋予魔法不同的特殊效果，且会对精炼出的魔法数量（可使用次数）产生影响。比如和“治疗剂”共同精炼出带有“恢复”效果的魔法，和宝藏“龙钩爪”共同精炼出能突破伤害极限值的“突破极限”魔法等等。

◇增加精炼道具的数量，将提升特殊效果的等级，并增加精炼出的魔法数量（可使用次数）。特殊效果的等级越高，带来的效果越明显，最高为99级。

当精炼出魔法后，需要装备在主武器插槽中才能使用。在战斗中选择好相应的魔法后，单击○/B键将直接将魔法丢向敌人，按住○/B键后可以通过左摇杆选择投掷的地点。高威力的魔法是相当强大的，即便到了游戏中期，高威力魔法也能秒杀不少敌人。但要注意，魔法对伙伴也是会造成伤害的。虽然威力强大，但使用了一种魔法后将会使所有的魔法均进入冷却时间，待冷却结束后才能再次使用。装备中的魔法持有数量若降为0，将会自动卸除。

在“魔法”选单中，按下△/Y键将进入“精炼履历”，你可以在其中选择之前精炼过的魔法，并在材料充足的情况下直接进行精炼。在能力树“魔法”选项中，提供了不少与元素吸收和精炼魔法相关的能力，点出相关能力后将能使你精炼出来的魔法更加强大。

最强魔法合成的方法

无论是物理还是魔法，极限伤害值都只能锁定在9999而无法提高，然而面对后期数十万血的怪物这点伤害显然是不够看的，尤其是在面对坚钢玳瑁龟时，没有有效的方法可能要奋战几个小时才能讨伐这只庞然巨兽。

这般伤害数值的设计显然是不合理的，故此游戏当然隐藏着突破伤害极限的方法，其中最为简单方便，提升显着的便是突破极限魔法。

在精炼魔法的界面，除了可以添加三种元素的数量外，下方还可以选择添加辅助道具增强威力或改变魔法属性，以调和出弱化，毒，即死等附加效果。

而为了达到突破伤害的目的，需要在魔法中加入“突破极限Lvl.99”的附加效果，其效果可以令魔法的伤害提升至99999的极限值，是后期讨伐BOSS的利器，例如奖杯中要求讨伐的坚钢玳瑁龟。

材料名称	获取方法
梅尔达希欧勋章	地牢任务报酬
祖鸟的鸟喙	狩猎委托Lvl.67的祖鸟
坚钢玳瑁龟肉	狩猎委托Lvl.99的坚钢玳瑁龟
维基索斯玩偶	欧尔提谢（水都）的怪物弹珠获得99宝箱奖励
龙钩爪	地牢中Lvl.88的飞龙
腐烂骨针	Lvl.90的使骸化魅札尔科亚特尔
角质化皮肤	Lvl.99的贾巴沃克

速刷鸟喙

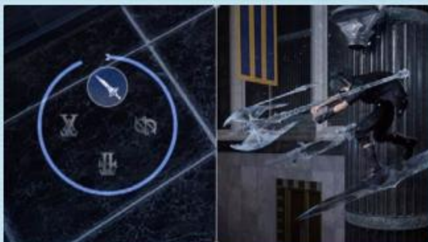
从素材表里可以知道祖鸟的鸟喙是最为简单的突破素材。实际上这个素材不单单入手简单，获得效率也非常高。首先玩家需要先探索过拉巴提欧火山(地图西方)，在探索过火山后回到火山下的据点“贝利纳超市”，便可以接取狩猎委托“栖息在火焰烟雾中的巨鸟”。之后将汽车停在接取任务的地点，再次步行登上火山山顶，在火山内营地扎营设立传送点。在接取到狩猎委托后火山口顶端的场景便会刷新出我们的目标——祖鸟。

讨伐完毕后只需要打开菜单“返回入口”，再选择“返回车上”，即可立马回到之前接取委托的NPC前，接取委托后再打开菜单选择“返回住宿处”又可以立马回到刷新祖鸟的火山口。为了提升效率还可以食用“贝利纳超市”料理进一步提升攻击力，提高效率。

需要注意的是必须将难度设置成普通难度，祖鸟的鸟喙爆率才会更高，一次有75%的几率可以获得3个鸟喙。使用99个元素配合15个鸟喙便可以令魔法POWER提升至900以上，令伤害达到99999的极限，并且这一次调配的使用次数多达15次。

特殊技能

▶召唤幻影剑&幻影连结



在完成了第3章的相关流程之后，诺克提斯便能够使用特殊技能“召唤幻影剑”了。诺克提斯每次在战斗中进行攻击或防御，都会积累画面左下侧蓝色环形的幻影剑量表，当积满时即可通过同时按下L1和R1键(LB和RB键)发动“召唤幻影剑”。

技能发动后，现有数量的幻影剑会持续围绕着诺克提斯，且此时诺克提斯的攻击将同时使用多把幻影剑。在召唤幻影剑期间，诺克提斯的所有能力都会得到大幅提升，且期间诺克提斯不会出现硬直也不会陷入危机状态，可以说是进行爆发输入的最佳时机。锁定敌人后按住攻击键对敌人一顿狂轰乱炸吧。另外，“召唤幻影剑”的威力将会随着幻影剑的持有数量的增加而上升。

在与泰坦进行战斗时，诺克提斯将会学会特殊技能“幻影连结”。在召唤幻影剑期间，再次同时按下L1和R1键(LB和RB键)，诺克提斯将与伙伴联手使用强大的技能“幻影连结”。幻影剑量表剩余量越多，“幻影连结”的威力也越强。

通过能力树中的“幻影剑”选单，你将能够进一步对“召唤幻影剑”和“幻影连结”进行强化。

▶伙伴指令

虽然你无法在战斗中手动控制其他三位伙伴，但能通过下达伙伴指令使他们对战斗进行各种辅助。在战斗中按下L1/LB键后将打开伙伴指令面板，在有足够能量的情况下，按下对应的方向键即可发动相应的伙伴指令，这将会消耗掉相应段数的指令量表能量。

指令量表共有3段，累积满时会在右上侧显示“MAX”字样。进入战斗时指令量表便会自动开始累积，当累积过1段后会发光提示。如果你有点出能力树“伙伴指令”中和指令量表相关的技能，将会使指令量表的累积变得更快。

除了初期便拥有的伙伴指令外，在能力树的“伙伴指令”中你将能点出更多的伙伴指令，在主线流程中也能学习到一些伙伴指令。每名伙伴只能同时装备一项指令，你可以在主菜单“装备”选单中对各伙伴装备的指令进行设置。战斗中能随时更换未正在发动中的伙伴指令。反复地使用伙伴指令，将会使指令升级，从而获得更为强大的威力。当伙伴陷入一些无法动弹的状态时是无法下达对应的伙伴指令。在某些伙伴指令的最后，还可以根据提示按下○/B键来让诺克提斯进行追击。有不少伙伴指令能对战斗提供极大的帮助：



·伊格尼斯的“全员集合”。能够解除全员的危机状态并急速恢复HP，但不能恢复最大HP。

·伊格尼斯的“强化”。能为诺克提斯的武器附带敌人弱点属性的魔法，一般情况下都会附带正确的弱点属性，注意当敌人对全魔法伤害有抗性时，伊格尼斯也会为诺克提斯附带魔法属性。

·普罗恩普特的“贯穿弹”能降低敌人的防御力。和强化配合后将会使诺克提斯的武器攻击得到极大地提升。

此外，在点出了各伙伴的能力“指令突破极限”后，各伙伴指令造成的伤害均能突破上限。

战斗道具



在战斗或场景中按下R2/RT键后，将会打开战斗道具列表。你可以使用方向键←和→切换道具的类别，再使用方向键↑和↓对道具进行精确的选择。在主菜单“道具”选单中的“道具显示设定”中，你能够对战斗道具列表中各道具的显示顺序进行设置。注意，虽然打开战斗道具列表会暂停战斗，但打开后等待一段时间战斗道具列表会自动关闭。另外，在最后的99级隐藏地牢中，无法打开战斗道具列表。

成长

在是一场诺克提斯四人的公路旅行，更是一首关于成长的生命赞歌。在经过了探索与战斗之后，你将会得到真正的成长。这种成长不仅仅体现在等级上，更重要的是你将会意识到真正潜藏在路希斯王国的威胁。在成长后去迎接真正的挑战吧！

经验值

通过完成任务和打败敌人，角色都会获得经验值(EXP)。获得的经验值并不会被直接使用，而是会被储存起来。通过过夜能将储存的经验值一口气使用掉，当满足条件后便会升级。当升到满级99级后，角色将不会再获得经验值。

此外，使用带有特殊效果“EXP”的奖励类魔法也能获得经验值。这类魔法需要在精炼时添加钱币类宝藏(古老铜币、古老纸币、稀奇硬币)或某些怪物素材才能合成。在战斗中，将这类奖励魔法丢出便能在战斗结算时获得经验值奖励。完全击败敌人以及从战斗中逃跑均会进行战斗结算。也就是说，你完全可以不击败敌人，仅仅丢出奖励魔法后便跑出战斗范围来结算经验。当然，离开战斗也不会刷新魔法的冷却。

有不少方法能够使获得的经验值提高。食用料理是很有效率的一种，某些料理所提供的“获得经验值提升”状态效果甚至能让角色获得的经验值增加100%。另外，装备上配件“莫古的护符”能使各种状况下获得的经验值都得到提升，多个护符的效果可以叠加，与食用料理配合使用效果更佳。

升级

角色在游戏中过夜，以及各章节间的结算，均会使用储存的经验值，达到要求时角色便会升级。过夜的方式分为在野外露营和使用城镇或据点中的住宿设施，两种方式各有优点。



◇**露营：**不仅能够结算经验值升级和观看普罗恩普特的照片，还能够食用伊格尼斯的料理以及喂食陆行鸟。食用料理能为第二天的探索带来不少有利效果，且伊格尼斯的烹饪技能也得到了锻炼。

◇**住宿：**虽然无法食用伊格尼斯烹饪的料理和喂食陆行鸟，但能获得经验值加倍的效果。一般的汽车旅馆可以提供1.2倍的加成，而贾迪纳渡轮场的海滨摇篮能提供2倍的加成，水都欧尔提谢的里威旅馆（皇家套房）甚至能提供3倍的加成。虽然需要支付一定的住宿费，但通过积累大量的经验来各旅馆进行经验值翻倍也是很有必要。

基于获得经验值和升级的方法，便有了以下快速升级的方法。

快速提升等级的方法

1. 通过添加钱币类宝藏尽可能多的合成奖励魔法；
2. 在欧尔提谢的餐厅"玛戈"食用能使获得经验值增加100%的"玛戈千层饼"；
3. 给角色装备好能提升获得经验值的"莫古的护符"；
4. 在战斗中将所有的奖励魔法全部丢出；
5. 积累了足够多的经验值之后去提供3倍加成的欧尔提谢的里威旅馆(皇家套房)愉快地睡上一觉吧,你将能看见等级的飞速提升。

能力树

通过主菜单的"能力树"选单，你将能够消耗AP来学习对战斗和旅行有所帮助的能力。获得AP的方法包括提升角色等级、成功执行战术策略、成功完成任务、在交谈时选择能让伙伴有所共鸣的选项。在一开始时你能力树中的类别只有魔法、恢复、伙伴指令、动作、队伍、参数、原野、等待，在第三章解锁了"召唤幻影剑"的技能时，将会解锁能力树中的幻影剑类别。

每一种类别下都包含了不少能力，各能力的分布以中心向四周扩散。只有在花费AP点开了前一个节点的能力，才能够点出该条分支后面的能力，越靠近分支的末端需要花费的AP越多。能力可能会只适用于某名角色，也可能对全角色适用，通过画面下方四人的名字和头像有无被点亮能够确定该能力的适用范围。你可以通过左摇杆将光标移动到每一个能力处详细查看其效果和需要的AP，以此来制定自己的加点策略。个人对能力树的加点有以下建议：

◇优先点出"参数"中各角色的"配件栏位+"，这能使各角色同时装备2件配件。同时装备3件配件的"配件栏位++"可以后期再考虑。

◇视情况点出各类别中30AP以下的能力，这些环绕在中心周围的能力一般都和游戏的基本系统有关。花费少量的AP能带来不错的收益。

◇在"伙伴指令"中点出伊格尼斯"全员集合"和"强化"，配合普罗恩普特初期的技能"贯穿弹"，既有强力的输出又有恢复保障。



◇当你觉得角色太脆时，可以点出"参数"中的"全员HP提升"类能力。

◇视你接下来会频繁进行的活动，在"原野"中点出相应活动获得AP的能力。

快速获取AP的方法

当诺克提斯使用变移破解击败敌人时,将会获得1点AP。利用这一特性反复击败低等级的敌人就能快速地获取AP。具体方法为：

1. 在第4章的主线流程中获得"召唤之笛"；
2. 来到锤头鲨周围区域找到一群"饕餮"；
3. 进入战斗,使用变移破解迅速击败这群低等级的饕餮,获得AP值；
4. 当完全击败敌人并战斗结算后,在原地按下R2/RT打开战斗道具列表,选择"原野"中的"引来附近的敌人"。短暂的等待后会有新的敌人刷出,并立即进入战斗；
5. 再次使用变移破解击败敌人获得AP,再继续"引来附近的敌人"不停地刷。

这种方法的效率还是相当高的,一般10分钟就能获得100多点AP,如果有时间有耐心的话不妨多刷点AP来点出能力树中的各种能力。

技能

在本作中，四名角色拥有着符合各自性格的专属技能。这些技能不仅能给战斗带来一些帮助，更能为探索和冒险带来不少乐趣。你可以在主菜单的"技能"选单中查看四名角色各自技能的具体等级，当点击了对应的技能后，将能够查看技能在各等级解锁的效果（未到等级的效果不能查看）。在主菜单的"画廊"选单中，你将能够查看摄影、烹饪、钓鱼技能的相关记录。摄影中能观看保存的照片并对摄影进行各种设定；烹饪中能查看可以在营地制作的料理；钓鱼中能查看曾经钓到的鱼。在能力树的"原野"选单中有不少提升各角色技能效果的能力，点出来后将使角色在进行相应技能的活动时获得更大的帮助。另外，将各技能提升到满级10级后将解锁对应的奖杯/成就。



◇**钓鱼：**诺克提斯专属技能。通过在场景中各处的钓点进行钓鱼，该技能将会得到提升。钓上越多稀奇的鱼，钓鱼技能会提升得越快。

◇**野外求生：**格拉迪欧蓝斯专属技能。通过角色进行步行，该技能将会得到提升。该技能的效果为在战斗结束时随机得到各种道具。

◇**烹饪：**伊格尼斯专属技能。通过在营地过夜时烹饪料理，该技能将会得到提升。食用料理将会带来各种有益的状态效果。通过各种方法获得一种料理全部的食材、在餐厅中食用料理（部分可以）、在商店中购买食谱，都能使伊格尼斯学会新的料理。

◇**摄影：**普罗恩普特专属技能。通过拍摄次数累积，该技能将会得到提升。普罗恩普特将自行在旅行中进行拍摄，在过夜时可以查看近段时间拍摄的照片。另外，也有一系列和摄影相关的支线任务。

通关后要素

当通过14个章节完成诺克提斯一行的冒险之后,将会进入到第15章"旅程"。在通关时,系统会提示保存通关存档,手动保存存档后会看见该存档的界面有多出《最终幻想15》的人物LOGO,载入该存档后即会进入第15章。你会发现角色一行回到了最终BOSS战前的住宿设施,此时你可以选择再打一遍最终BOSS,或者回到之前的沙箱地图中继续冒险。进入到第15章后,你将能接到更多有挑战性的任务并能发现更多潜藏在路希斯王国深处的威胁。

◇如果你之前有完成希德妮的一系列任务,并获得了改造雷格里亚TYPE-F的三件道具,将会直接弹出支线任务"前往未知的大

地”，完成后即可获得飞车雷格里亚 TYPE-F。并可以通过飞行到达“普提沃斯遗迹”的所在区域。

◇通关之后会接到希德妮的电话，触发支线任务“孤峰的觉醒”。完成之后将能够在锤头鲨的餐厅处接到 99 级的讨伐委托“撼动孤峰蓝格维特”，将面对身材巨大且血量超厚的“坚钢玳瑁龟”。如何速杀见后“白金 / 全成就详解”。

◇你将能够在雷斯塔伦中的 NPC“蓝道夫”处接到一系列获得强力武器的“传说”任务，该类任务需要角色前往指定地点击败强力的敌人，完成后能得到各种强力的武器。在最后的 99 级任务“无上的武器”中，将会面对应该是本作等级最高的敌人——120 级的“纳古尔法”。

◇在各地的餐厅处能接到更多高难度的狩猎委托。在雷斯塔伦的餐厅“咖啡厅「萨盖特」”中能接到 99 级的狩猎委托“死将伐王”，将会面对攻击会减少最大 HP 的强力敌人——110 级的“剑妖”，完成该任务后能获得配件“缎带”。

◇如果你有完成“科斯达马克塔”、“多鲁尔洞窟”、“巴尔拔开采场遗址”、“克拉斯特姆水道”的支线探索任务，你将能够在据点“梅尔达希欧协会”处的 NPC“伊札妮亚”处接到一系列“沉睡在 XXX 的威胁”的支线任务，之后你会得到一把开启迷宫深处圆形铁门的钥匙。（目前不确定收集齐 13 把幻影剑对接受该系列任务是否会产生影响，如果你按照要求后没有触发任务，尝试收集齐 13 把幻影剑）接下里，你需要再次前往之前去过的 8 个迷宫中，使用得到的钥匙打开深处圆形的铁门，并挑战这 8 个隐藏地牢。隐藏地牢并不像之前的迷宫那样需要解密，只需要打败每一层的敌人后前往下一层，最终击败最低层的 BOSS 即可。每一层的场地中间都会有一个道具点，在击败该层的敌人后不要忘了拾取。地牢中也存在岔路，但并不复杂，岔路中反而能得到不少优秀的道具。在前往最底层的过程中，有不少层数提供了露营点，你可以通过露营来恢复、升级、食用料理等，露营之后还会自动存档。每个隐藏地牢的的层数不同，注意 86 级“沉睡在斯基利弗的威胁”任务中的地牢有着最多的 99 层，请做好长时间探索的准备。在最后的 99 级隐藏地牢中，是无法通过 R2/RT 来打开战斗道具列表的，即无法使用任何的恢复道具，地牢难度可谓相当之高。



99级隐藏地牢踏破指南

虽然无法打开战斗道具列表且诺克提斯也不会自动吃药，但并不代表没有恢复的手段。

◇通过离开战斗后的自动恢复。

◇通过露营过夜进行恢复。

◇通过伊格尼斯的伙伴指令“全员集合”和能力“秘藏道具”进行恢复。

◇通过让伊格尼斯装备专属配件“侍从教本”和“侍从长教本”后，伊格尼斯在满足条件后几率对诺克提斯使用恢复道具。

◇通过使用带有“恢复”特殊效果的魔法进行恢复，并且使用该类魔法后会恢复使用者的最大 HP。

在拥有了这么多的恢复手段，特别是带有“恢复”特殊效果的魔法后，踏破这个不能吃药的地牢将变得可能。在到达新的一层进行战斗之前，可以等待角色状态自动恢复满之后再进入场地，在这样一个危险的地牢中，



稳扎稳打是很有必要的。当到达露营点便能在过夜后进行自动存档了。

地牢中的敌人都属于高等敌人，往往会对多种伤害类型有抗性，可选择在等待模式中逐个手动解析。等待模式对战斗的暂停也能使你更轻松的击败敌人。对于某些有单一属性魔法攻击的敌人，可以考虑通过装备各种武器与配件，将对应属性的抗性堆到 100%。使用好你的防御 / 闪避，这将能使你在消耗战中取得胜利。

如果你有掌握上文在“变移破解”中提到的打法，能应对这里的很多情况。往往一开场一套变移破解就将敌人全部击败了。总之，只要能够击败敌人，任何无赖无耻无脑的战术都是需要的。

顺着层数的推进，你将会遇到五位铁巨人同时在场的层数，以及三只上古夸尔（长须豹）同时在场的层数，这也许会减缓你的推进过程。五位铁巨人不仅自身防御高，还会使用无法防御 / 回避的“引力吸”，五位一起吸时确实相当难受。建议通过“召唤幻影剑”和“变移破解”速杀掉其中一位，剩下的在通过等待模式慢慢耗吧。三只上古夸尔不仅抵抗多种伤害类型，还会范围雷属性攻击，自身也会在休息后回血。将雷抗性堆到 100%，之后靠招架 & 反击的打法慢慢打吧，注意打断它的回血。

在 60 层最底层会遇到 99 级的“格拉迪欧蓝斯”，这位 BOSS 会使用大范围的火焰爆炸。你可以通过装备主武器和配件将火抗性堆到 100%，但更好的方法是直接穿上服装“耐热防护服”。当对火属性魔法免疫后，这位 BOSS 远没有之前的那些敌人耐打。

当你完全踏破了 8 个隐藏地牢后，你便会完成支线任务“沉睡在路希斯的威胁”。向委托人伊札妮亚汇报后将会得到宝藏“梅尔达希欧勋章”。将该宝藏与魔法进行精炼后，你将直接得到 53 个带有“突破极限 Lvl.99”的魔法，开开心心地去把“坚钢玳瑁龟”轰杀吧。

流程攻略

第一章

从希德妮处接过“世界地图”，前往餐厅。

和餐厅老板交谈可以接到悬赏任务，之后返回希德妮处。为解决高昂的修车费用，贫穷的王子大人需要打工赚钱。

为生活费烦恼的贫穷王子打倒指定区域所有敌人。一共有三处区域，全部清理干净即可。



完成委托后接到希德妮的电话，接到新委托。

▶ POINT

选择肢：维修还没结束哦。怎么了？
- 拜托她把维修费打个折（AP+10）
- 向她借钱（AP+10）
- 交给同伴应对（AP+10）

协寻赏金猎人前往荒野中的小屋。调查木桌上的信笺，之后是场强制战斗。胜利后前往下一个木屋，战斗胜利后出现剧情，接到下一个委托。

▶ POINT

选择肢：你看来虽然不是赏金猎人，但可以拜托你吗？
- ●免费帮忙（EXP+30）
- ●收费帮忙（AP+2）
- ●交给同伴应对（伊格尼斯 EXP+150）



朝目的地移动中，伊格尼斯会建议先营地休息一下（选择肢选哪个都无所谓）。

讨伐变种野兽敌人是血腥双角兽，HP9100，弱长枪和火。格拉迪奥的连携技对敌人的收益也很不错。胜利后就可以返回修理厂了。

▶ POINT

接到希德妮电话的选择肢选哪个无区别。之后锤头鲨的选择肢会奖励不同。

选择肢：可以麻烦你帮我送样东西吗？
- ●接受委托（EXP+50）
- ●拒绝（AP+2）
- ●之后交给伙伴应对（普罗特 EXP+200）

首次搭车旅行目的地是贾迪纳渡轮场，中途经过休息站・兰格维特时会有剧情。抵达渡轮场后，从神秘男子口中得知渡轮全部停运了。

▶ POINT

在锤头鲨开车前，以及在休息站的两个选择肢选哪个都没区别。
和迪诺对话时会有选择肢。
选择肢：要不要听听我的消息啊？
- ●听听看吧（EXP+80）
- ●不必了（伊格尼斯 EXP+150）



秘密的代价和八卦记者迪诺交谈，去高地的采矿场采集所需的原石，交给迪诺后就可以准备乘船了。

令人忧心的消息爬上能眺望殷索姆尼亚的山丘。中途有几场杂兵战，多用“变移破解”瞬移至敌人身边造成暴击吧，但要注意 MP 的消耗。用尽的话就长按△键挂到周围墙壁上可以瞬间回满 MP。

第二章



父亲的遗言前往车库与希德交谈，之后离开车库时得知柯尔将军在“贤王墓地”等待王子一行人。

乘车前往任务目的地与莫妮卡对话，再前往“贤王陵墓”与柯尔会面，学会使用幻影剑。

历代诸王之力和柯尔将军一起前往“基加特力克壕沟遗迹”。这里有强制战斗，应对帝国杂兵和魔导装甲。弱点是大剑。柯尔在护送王子一行人抵达迷宫入口后就会离去。之后王子将进入本作的第一个迷宫——基加特力克壕沟遗迹。这个迷宫地形很简单，在最深处会遭遇 BOSS 阿拉克涅。

▶ POINT

BOSS 阿拉克涅
LV：12
弱点：大剑、枪械、火焰、圣
耐性：雷

BOSS 难度不算高，但因为战斗空间狭窄，视野也很受限制，还是多应采用防御回避的姿势。敌人会跳到空中后释放雷魔法并突进，会出现□键防御，此时就是反击的好时机。

战斗胜利后进入墓地，入手修罗王之刃。

返回迷宫入口，接到柯尔的电话。

宣战告示返回野外露营地与莫妮卡见面（可以直接打开地图，选择返回车上）。对话后前往北达斯卡封锁线。

和目的地处的莫妮卡对话后，诺克特需要和柯尔将军一起行动。接下来的一段路的帝国兵敌人等级很低，但需要注意有很多高处的敌人需要王子使用“变移破解”来解决掉，所以不要过度消耗 MP 点数。来到尽头后展开 BOSS 战。



▶ POINT

BOSS 重魔导装甲
LV：22
弱点：盾、枪械
耐性：圣

除 BOSS 以外，场地上还有大量杂兵，不过给予的伤害不算高，可以无视掉。但王子与 BOSS 之间等级相差悬殊，近身基本就是被秒的命。这场战斗的主角是柯尔将军，他的一个连携技就差不多能打掉 BOSS 一半的 HP，等 BOSS 倒地后再上去攻击赚取伤害。同伴也很容易被打至残血，适时使用回复药来帮助他们吧。

大家的《最终幻想》

由于小时候实在是无法忍受回合制（哪怕是之后的 ATB）系统，但对 RPG 的故事性又十分迷恋，所以就导致自己成了不玩游戏只看剧情小说（找的汉化）和各种设定的伪非。而系列 3D 化以后更是沉迷其 CG 动画不可自拔，印象最深当时隔壁家的大姐姐来找我帮忙安装《最终幻想 8》（PC 版）和她一起看的那段“舞会邂逅”，不得不说对于刚升初中的自己实在是太“刺激”了。之后感触最深的就是《最终幻想 10》以及《10-2》的 CG，特别是后者的《千言万语》不知道自己看了多少遍，英文、日文版翻来覆去的听。《最终幻想 12》盛大的开场游行 CG 再次被震撼到，巴尔弗雷亚以及芙兰的角色魅力也让我拜服。直到《最终幻想 13》初公布时我以为战斗系统终于改成偏动作向，于是毅然首发入了自己的第一张《FF》，结果打到开放场景后就坚持不下去了。说起来《最终幻想 14》（国服）可能是目前为止自己玩的时间最长的《FF》了，这次的《最终幻想 15》终于让我等到了向往已久的战斗系统，之前的 DEMO 也是一个不落全部完成，实体版还没入手现在港服商店购入了季票，现在只等 Pro 到位就可以开始真正的水晶幻想之旅了！（PS：然而买不到 Pro 的我要死了！！！）

基加特力克壕沟遗迹



大家的《最终幻想》



自己玩的游戏中有不少半途弃坑的，当年的《最终幻想战略版 A2》就是其中之一，而且是玩到差不多通关的时候不知什么原因停了下来，后来一直也没记起来，直到几年后整理东西的时候发现了存档还没消失的卡带，于是就顺便打通了，应该是自己玩的游戏中跨度最长一款。

第三章



下车后接到伊莉丝的电话，要求前往雷斯塔伦。但普罗特会建议王子去陆行鸟哨站看一看。

选择肢无论选哪一个都会接到支线**想去看看陆行鸟**。这个任务关乎到陆行鸟的使用，建议玩家在前期就完成（陆行鸟是一系列任务，最后需要打贝希摩斯，等级最好在15级以上再挑战）。

背负期待驱车前往雷斯塔伦，然后到里威旅店与伊莉丝会面。剧情后伊莉丝会邀请诺克特在市内到处走走。

▶ POINT

选择肢：我们也去嘛。
- ●接受邀约（EXP+200）
- ●拒绝（AP+2）

选择肢：会让人觉得什么都想买耶。
- ●随意敷衍（AP+2）
- ●配合着搭腔（EXP+250）

选择肢：听说这座城里的女性，什么工作都能做呢。
- ●推荐她也去工作（EXP+250）
- ●感到担心（AP+2）

选择肢：是不是有点像偷偷跑出来约会呀？
- ●否认（EXP+300）
- ●含糊带过（AP+2）

选择肢：谢谢你陪我，我玩得很开心哦！
- ●表示同意（EXP+500）
- ●含糊带过（AP+2）
- ●转移话题（万灵药 ×1）

之后返回旅店，得知关于瀑布洞窟的新情报。

瀑布洞窟前往格瑞夏洞窟深处的狮子王陵墓。去迷宫前可以先准备一些治疗“混乱”状态的药剂。这个迷宫有很多地方是冰，踩上去后只能单向滑行。地形也比较绕，进入战斗后很容易不小心就掉到下层去，可以用“变移破解”快速回到敌人身边。

▶ POINT

BOSS 精神吸取者 ×3
LV：19
弱点：长枪、短剑、雷、圣
耐：冰

第一波是精神吸取者 ×1 和一群小顽童，全部打倒之后会再出现两个精神吸取者。迷宫的路上有吸收到雷元素，制作出中雷电魔法可以对 BOSS 造成巨大伤害。需要注意的是精神吸取者的攻击会给我方施加“混乱”的 DEBUFF，会导致移动反向。无药可解时就选用“变移破解”去攻击吧。

战斗胜利后前往陵墓，取得狮子王双剑。

返回雷斯塔伦的旅店，依次和全员对话。

王与诸神的传说前往展望公园后会遇到艾汀，跟随他前往汽车停放处，交谈后本章结束。

▶ POINT

选择肢：你！你来开比较好！
- ●同意（EXP+500）
- ●让我搭你的车（AP+2）
- ●跟他借车（AP+1、EXP+100）
- ●交给伙伴应对（伊格尼斯 EXP+1000）

大家的《最终幻想》



想当年拿到自己的 PSP 之后玩的第一款游戏就是《FF Ⅶ CC》，PSP 上玩得最久的一般向 RPG 是《FF 零式》，玩得最多的乱斗游戏是《DDFF》，买 PS3 的初衷是因为《FFV X Ⅲ》。在当前年龄一半长度的玩家生涯里有无数个契机能让我跨进《FF》的大坑，最后两腿一伸跑去玩《传说》也是挺不可思议的。



说也奇怪，本人并没有打通任何一款《最终幻想》正统作，却数度沉迷在一些系列衍生作品当中，例如当年 GBA 上的《最终幻想战略版 ADVANCE》、PSP 的《危机核心》《纷争》等等，尽管类型各异，但都给我留下了深刻印象，不过比较遗憾的是，本人最喜爱的《战略版》系列至今仍无新作消息，颇有种“有生之年”的节奏……

1.贝壳化石
2.鹦鹉螺化石
3.古老铜板
4.治疗剂
5.生锈金属片
6.麻醉药
7.碳纤维手镯
8.木头化石
9.高级治疗剂
10.治疗剂
11.贝壳化石
12.星之坠饰
13.高级万灵药
14.生锈金属片
15.万灵药
16.神巫就任纪念币
17.友情编织手链
18.木头化石
19.石榴石手环



格瑞夏洞窟

第四章

奇妙的兜风驱车跟随艾汀移动，注意和他的距离不要超过 300 米。中途休息时可以入手“召敌之笛”。



前往卡帝斯的圆盘（倾听前方三人的谈话可以看到露娜的影像）前往商店与艾汀交谈后继续开车，直到目的地。

远古的巨神沿着山路一直开车到尽头。下车后继续前进，入手夜叉王刀剑。

剧情后需要连打○键救起诺克特。

接下来的一段路只有诺克特和格拉迪奥，注意别踩到地表有火焰的地方，会中燃烧的 DEBUFF。如果玩家之前有去过拉巴提欧火山这个迷宫的话会捡到“火焰徽章”，能大幅提升火属性抗性。

▶ POINT

选择肢：你不是王家的人吗?

- 我是王家的人。（一定时间内力量 +50%）
- 同时也只是个人。（一定时间内体力 +50%）

前往山头后打倒前方的全部帝国兵。

巨神的启示前进到任务地点，剧情后挑战泰坦。

大家的《最终幻想》



玩得最多的系列作品，其实是《异说 012 最终幻想》。由于本人是 FTG 爱好者，一直以来都比较排斥采用了援护系统——特别是几乎可以无限制呼唤援护的作品。不过该作的援护系统和操作角色的关系实在是制作得非常巧妙，对战局有着较大影响却又不会泛滥，从根本上提升了作品的对战性。当年为这款作品买了萌卡，在盟区上跟一些大触们玩得不亦乐乎。



接触系列的第一款作品是 PSP 上的《FF7CC》，虽然这只是《FF7》的前传故事，但故事还是很有完整性，给我的印象极其深刻。ED 的部分都把我感动哭了，后来还调了作弊码不让扎克斯在最后的战斗中败北，一刀一个神罗兵整整砍了半个多小时，只为看他带着克劳德回米德加和爱丽丝重聚，最后 PSP 没电了。

▶ POINT

BOSS 泰坦
LV：不明
弱点：不明
耐性：不明

首先泰坦会把诺克特打下山，然后用脚来踩，此时会有 QTE 提示。两次防反之后跟随克兰迪奥逃跑。

沿途泰坦会从侧面挥拳过来，注意回避。

逃跑一段距离后诺克特被迫与克兰迪奥分开，先根据 QTE 提示攻击泰坦，然后再集火其手臂。

与同伴汇合之后就可以攻击泰坦本体了。

经过一段时间战斗后会提示可以使用幻影剑，但建议此时先不要使用。之后会要求诺克特在 30 秒内给予泰坦指定数量的伤害（诺克特自身等级 ×20），用幻影剑可以轻松搞定。

后期出现的帝国军只会专注于攻击泰坦，所以无需消灭。剧情后入手“巨神之证”。

第五章

寻求六神之力回到据点后发现车被偷了（接下来的一段剧情只能依靠陆行鸟代步）。



跟随安布拉前进，遇到肯提亚娜。

（此处选择肢无区别）

然后依次去碰触两块雷神石碑。

雷神的启示前往法席欧洞窟的最深处取得“雷神之证”。进入迷宫前先准备好“少女之吻”。

迷宫尽头有 BOSS 纳迦，无论选择什么选项都会强制进入战斗。

▶ POINT

BOSS 纳迦
LV：30
弱点：大剑、短剑、冰、圣
耐性：火

纳迦会向前方喷射绿色烟雾，被喷中的话就会变成青蛙。周围是绿烟的时候可以长按□键回避并用“地图形变”逃离 BOSS 身边，如果不小心中了青蛙魔法则可以用“少女之吻”或“万能药”来解除效果。没药的话只能等 10 秒后自动解除。

战斗胜利后前往洞窟尽头，入手“雷神之证”。

返回迷宫入口处会有剧情，接到希德妮的电话，得知雷格里亚的下落。

向帝国挑战乘坐陆行鸟移动至亚拉凯欧尔基地门口后，听从伊格尼斯的建议先去旁边的营地扎营。

根据伊格尼斯的战术要潜入基地并在天亮前夺回雷格里亚。

从背后解决掉两名帝国兵后跟随伊格尼斯前进。

继续消灭 3 个帝国兵，调查右侧的红外线装置。

依旧是消灭 6 个帝国兵，用“变移击杀”会相对好找一些。

开启下一个红外线装置后就会找到雷格里亚了。

▶ POINT

BOSS 重魔导装甲
LV：23
弱点：盾、枪械
耐性：圣

盾武器对这个 BOSS 的收益非常好，如果玩家之前有入手巨力盾的话每一击都可以对敌人造成可观的伤害。但要注意 BOSS 临死前的飞弹攻击，不回避的话很有可能直接秒杀。

战斗胜利后会涌现大量杂兵。诺克特可以利用高台上的机关枪攻击杂兵们。清理干净后就去寻找基地动力来源。使用幻影剑可将其破坏，玩家也可以按住 L2 键召唤拉姆来清场，“制裁之雷”效果出众。

返回雷格里亚处，剧情后前往雷斯塔伦的旅店和伊莉丝碰头。



第六章

出航准备前往加油站和伊莉丝汇合，然后一同乘车前往卡宴。驾车途中会出现新任务**对帝国做出反击**。



对帝国做出反击前往沃拉雷基地。登上瞭望塔顶听取伊格尼斯的战术。

然后会分成两个小队行动，诺克特和伊格尼斯负责跟踪加利戈准将。接下来同样需要使用“变移击杀”来消灭碍事的杂兵，但很多杂兵都是两两站在一起的，这种只要打死其中一人就会触发警报。

比如起始位置处的两个帝国兵就是不能打的，待加利戈准将开始移动之后往地图下方走，会看到楼梯旁只有一名帝国兵，搞定他继续跟随加利戈准将前进，注意两侧楼梯上同样有敌人。

当加利戈准将拐到下一条路上后，这附近的敌人被击杀就很容易触发警报。但诺克特可以从铁架上利用“地图变移”移动来回避战斗。最终根据按键提示击晕加利戈准将。

控制诺克特和同伴汇合。挑战 BOSS 重魔导装甲。和上一章的重魔导装甲一样同样是用盾来解决就可以。胜利后破坏魔导能量装置。

前往目的地，龙骑姐姐艾拉妮亚登场！

▶ POINT

BOSS 艾拉妮亚
LV：26
弱点：无
耐性：无

龙骑姐姐没有属性弱点，用伤害值最高的武器打她就可以。注意回避她的连续攻击，距离一定要拉得远一些。当艾拉妮亚飞到空中时，就要准备好防反了。成功的话诺克特会抓住龙骑的头将其按在地上，之后就可和同伴们一起群起攻之。此外，诺特克会飞到空中与艾拉妮亚交手，空中阶段可以使用“变移破解”快速回到艾拉妮亚身边继续予以攻击。总的来说，艾拉妮亚虽然技能看上去很炫酷，但其实是挺好应对的 BOSS，只要别错过 QTE 时机就好。

战斗胜利后自动返回旅店，转天驱车继续前往卡宴。

开车途中会接到支线任务**探索马尔马列姆森林**，这是 LV35 的任务，建议玩家等到中后期再来挑战。

雷尔提海岸的停车场可以捡到“银手镯”。

抵达卡宴后跟随希德妮前行。听她把话都说完之后再去木屋前和塔尔柯特交谈。

木屋二楼的房间可以用来休息，但没有经验值加成。做好准备后再度和伊莉丝对话。然后格拉迪奥表示他要暂时离队一段时间。

▶ POINT

选择肢：格拉迪奥想要外出一下。
●爽快地答应（EXP+600）
●阻止一下（AP+2）
●交给同伴应付（伊格尼斯 EXP+1500）

大家的《最终幻想》



《FF7》出的时候还在上大学，本想连打 3 个通宵通关，没想到光是第一张碟就玩了一个礼拜，当时真的是有一种“这个游戏永远都玩不完”的感觉。虽然那段时间每天都因日夜颠倒而神情恍惚，但整个人都是幸福的。



记得在自己房间里贴的第一张海报就是《FF X -2》尤娜的海报，也是顶着老爹的嘲讽贴了最长时间没有撕下来的，对我而言，《FF》不仅是代表了当年日式游戏辉煌时期，也是代表着我当年没有 PS2 也要省零钱挤时间去包机房玩游戏的那段时光的回忆。

第七章



三人行前往斯基利弗森林。来到入口处后和艾汀对话，然后跟随他前进。

剧情后和艾拉妮亚交谈，她就会加入小队。旁边的帝国兵处可以购买到补给品和武器。

> ▶ POINT
>
> 选择肢：明明就是路西斯王子一行人吧？
> ●沉默不语（AP+2）
> ●交给同伴应对（普罗恩普特、伊格尼斯 EXP+1500）

和右边的毕格斯对话选择“等待至太阳下山”，然后前行进入迷宫。在地下 2 层地图所示的位置会遭遇 BOSS 铁巨人。

> ▶ POINT
>
> BOSS 铁巨人
> LV：30
> 弱点：大剑、盾、圣
> 耐性：炎
> 铁巨人会与几个烤布蕾一同出现，利用周围的墙壁发动攻击尽快将它们清理掉。之后用艾拉妮亚的连携技就可以给予铁巨人巨大伤害。

继续往下走，来到地下四层后先吸收一下周围的元素，制造几个冰属性的魔法瓶，之后往前走就是 BOSS 战。

> ▶ POINT
>
> BOSS 魁札尔科亚特尔
> LV：32
> 弱点：长枪、短剑、冰
> 耐性：雷
> 这场战斗依然是需要依靠艾拉妮亚的连携技。当 BOSS 落地时就对它丢冰魔法，可以减缓其攻击速度，诺克特如果有寒冰烙印这把武器就更好了。暂满连携技槽后就按L1键让艾拉妮亚出招，对BOSS有奇效。

战斗胜利后往前走，在地上捡到“秘银矿石”。返回迷宫入口。此时 1 层之前无法通行的地方就可以去了。调查这个区域尽头的石板可以直接传送到地下 4 层的平台上。这里是巫师×3+ 铁巨人 ×1，战斗胜利后可获得“蓝宝石手环”。

来到迷宫外后，和艾拉妮亚交谈，她会送诺克特返回雷斯塔伦。

斯基利弗森林 1F



1.凤凰尾巴
2.闪耀金属片
3.魔法瓶
4.生锈金属片

斯基利弗森林 B1F



5.生锈金属片

斯基利弗森林 B2F



6.百万凤凰尾巴
7.稀奇硬币
8.高级万灵药
9.秘银关节

斯基利弗森林 B3F



10.麻醉药
11.凤凰尾巴
12.辟邪护符

斯基利弗森林 B4F



13.神巫就任纪念币
14.秘银矿石
15.蓝宝石手环

大家的《最终幻想》



我的《FF》人生始于一本国产动漫杂志——《动漫时代》。某期它的 VCD 中赠送了《FF8》的结局动画，从此一发不可收拾地沉迷了。学生时代没什么钱，家里也不给买游戏机，但那时候游戏店里会卖刻好的剧情动画 VCD，还有盗版的游戏音乐 CD。虽然一张盘要 15 元，一套 CD 往往 3、4 张盘，我还是咬着牙勒紧裤腰带把《FF5》到《FF9》的 OST 全部买了回来。前两个月回老家时拉开书桌抽屉，居然还看到这些 CD 安详地躺在那里，上面也没有沾染上太多灰尘，不由得会心一笑。



自己对于《FF》系列”的记忆，其实更多都是存在于别人的记忆或描述中，之前也玩过的《FF12》也早已忘得一干二净。这些年虽然一边黑着《FF15》，但其实本身对游戏还是有着期待。之前《王者之剑》就第一时间观赏了一番，且不论影片高度如何，单就尼克斯・尤里克这一英雄人物就已经将我感动，也让我产生了王子的故事怎么可能比他更精彩的疑虑，结果游戏发售之后……

第八章

完成发电厂的差事和赏金猎人汇合（虽然大家都知道是谁）后在5分钟内打倒全部敌人，多使用连携技和“变移破解”。胜利后AP+5，前往目的地和大家汇合。

前往异国之地前往卡宴的灯塔，调查希德附近的圆形装置前往欧尔提谢。

（选择肢无区别）



剧情后和柯尔将军对话入手魔法瓶，然后就可以乘船了。

第九章

水都欧尔提谢乘船期间可以听到很多对话，建议不要跳过。

> ▶ POINT
>
> 选择肢：你的入境目的是什么?
>
> ●拜托伊格尼斯处理（无变化）
>
> ●交给希德应付（交付3000GIL）

前往目的地，乘坐贡多拉前往水上市场站・玛戈。

选择和老板韦斯卡姆对话。将选择肢全部查看一遍后，再与新出现的绿衣女子卡梅莉亚交谈。

首脑会议乘坐贡多拉前往里威旅馆站。进入旅店后会触发剧情，并入手“二十四使护符”。

（这之后，玩家就可以在住宿处使用安布拉的能力回到“过去”，前往之前曾经去过的路西斯大陆的各个地方。诺克特等人的等级和道具在两边世界是互动通的，玩家此时可以去完成之前遗留的分支任务和讨伐，提升自身的等级。）

在旅店睡一觉，再乘坐贡多拉前往官厅街站，徒步前往首相官邸。

接下来需要进行一系列对话选择来取得首相的信任。根据信赖度的不同，得到的奖励也有所差别。请玩家们按照“上→左→左→上→左→上→上→上→上→右→右”的顺序选择，全部选对的话可以入手“神巫就任纪念币 ×4”。



路西斯王的初次上阵一边打倒杂兵一边前进。剧情后从目的地跳下去。

注意在飞行期间会出现4次QTE，最后还需要按△键攻击利维坦才算完成任务。

> ▶ POINT
>
> 选择肢：（神语）
>
> ●寻求启示（无特殊效果）
>
> ●挑衅（敌人变强，AP+10）
>
> 这段选择肢会反复出现三次，如果玩家全部选择挑衅的话利维坦将会变得非常强力，玩家可根据自身等级选择是否要入手这10点AP。

> ▶ POINT
>
> BOSS 利维坦
>
> LV：不明
>
> 弱点：不明
>
> 耐性：不明
>
> 战斗开始后，反复使用“变移破解”去攻击利维坦，MP不足的时候就去周围的建筑物上挂一下或是落地后可直接回满MP。诺克特从高处落到水中后就会不停地被利维坦攻击，一定要尽快回到建筑上。
>
> 给予一定伤害后会触发剧情。之后诺克特获得王家的守护，锁定目标后按住○键释放远程攻击即可。进入这个阶段后战斗就没有难度可言了。
>
> 当利维坦血量即将耗尽时会出现防反提示，还需要连打○键才能结束战斗。胜利后入手“水神之证”。

大家的《最终幻想》



首先必须坦白我是一个非常浅薄的《最终幻想》玩家，这个系列对我的意义只有一个——那就是野村哲也，所以《最终幻想15》让我感到最遗憾的倒不是破碎凌乱的剧情，也不是四个男人的基情，而是这款原本被 Square Enix 打上野村烙印的游戏，最终却像什么事都不曾发生过一般。如果你仔细回顾早期《最终幻想 Versus13》的宣传片，便不难发现野村哲也的名字实际上比游戏的 Logo 还要醒目，如今游戏发售时野村竟然连一张贺图也没画，实在有些耐人寻味啊。当然，如果你问我为什么还是玩了《最终幻想15》，那么我会从怀里掏出数十张短发少女的照片，然后郑重地告诉你“伊莉丝敲可爱！”。

第十章

中途下车之旅可以自由行动后往前走在车内散步，可以查阅到报纸上的新闻，中途还可以捡到高级万灵药、万能药、帝国市民荣誉章。

身为国王与身为军师下车后先不要去“！”位置，往列车左右两边走，可以捡到不少道具。商人处可以购买到强力装备，钱够的话一定要入手，另外车厢内可以留宿。

乘坐电梯前往凯斯特诺矿山。这个迷宫仅限第十章挑战，所以道具之类的大家不要错过。

（选择肢无区别）

总体来说这个迷宫没啥特别大的难度，跟随指示图标走进行相关操作就可以。地图右上角有营地可以休息，但只能吃到泡面或是罐头，也是可怜得不行……

开启全部机关后前往之前被机械车阻挡住的地方。



> ▶ POINT
>
> 选择肢：你还要继续旅行吗?
>
> ●想要放弃（一段时间内力量 +50%）
>
> ●想要继续（一段时间内体力 +50%）

来到最底层，需要先消灭水池中的杂兵。然后调查目的地处的蛋，挑战BOSS毛尔波尔。

> ▶ POINT
>
> BOSS 毛尔波尔
>
> LV：38
>
> 弱点：大剑、枪械、火
>
> 耐性：冰、圣
>
> 毛尔波尔会向正前方吸气后喷吐“十全大补汤”，被喷中就会中各种异常 DEBUFF，同伴被喷中基本就是残血，诺克特被喷中也很容易陷入危险中。这场战斗建议站在远处对它丢火魔法会比较安全。
>
> 另外毛尔波尔还会召唤它的宝宝，宝宝血量不算高，但靠近毛尔波尔后会给它回血，优先打倒。
>
> 一段时间后会触发提示，前往红色箭头标记地点，剧情后战斗就算结束了。

烧掉碍事的蛋后进入陵墓，取得“斗王之刀”。

离开陵墓后会有一段剧情，之后返回卡塔纳提卡车站，乘车前往特涅布拉耶。



大家的《最终幻想》



"《最终幻想》系列"我接触得并不多，玩通的也只有GBA上《最终幻想》的重制版。然而给我本人留下最深刻印象的却是《最终幻想5》里的隐藏BOSS神龙，我已经忘了当时是从书上还是从网络上看到的，有一个大神用极其幽默的叙事手法讲述了如何低级打败神龙的方法，那个强行把它等级升到255然后用5级即死魔法秒杀它的方法我到现在还记忆犹新。



虽然从小就开始玩RPG，但是实际上我却没有怎么接触国民游戏"《FF》系列"，可能一旦错过沉迷的阶段就很难入坑了。正式玩的相关作品甚至不是正统作，而是PSP上的乱斗游戏《纷争》。一是游戏方式很喜欢，二是重绘的角色立绘也变得很对我的口味。另外一个比较喜欢的衍生作品是《狮子战争》，其优秀的职业与战略系统实在很容易便让人沉迷下去。

第十一章



逼近列车的威胁剧情后追上去殴打艾汀。

（选择肢无区别）

列车遭到帝国炮击停下，前往后方车厢查看情况。

接下来是火车防卫战。需要在突击兵靠近列车前就将他们击倒。

首先是大量杂兵，好在防御力都不算高，可以轻松解决。

第二阶段会出现坦克车。之后立刻按住△键发动"变移破解"破坏坦克。

下一个阶段，依旧需要发动"地图变移"进入登陆艇内，如果直接打倒艇内的突击兵，10秒后船体就会自爆，未能在自爆前脱离的话就会GAME OVER。玩家也可以选择攻击其他帝国兵，突击兵不会主动出击。将其他帝国兵消灭后可以使用船内的机关枪去破坏周围其他登陆艇。

全部破坏后返回列车，本章结束。

第十二章

后悔不已一边消灭敌人一边前进，双剑对付杂兵会比较有效果。

当列车开出隧道后会有剧情，利维坦帮忙清理掉攀爬在车上的使骇们。

露娜的故乡跟随艾拉妮亚前进，之后与毕格斯和威吉对话。

往前走，与弗路雷家的侍女玛莉亚交谈，之后返回列车。

列车上有餐厅和睡房可以用来休息。准备充足后前往古洛布斯溪谷。

前往酷寒的溪谷列车抵达溪谷前可以先在车厢内移动收集散落的道具。在起点后方尽头的仓库里有大量道具，优先获取这里（错过的话将无法取得）。



冰神的吐息先打倒一组杂兵，之后BOSS死亡历爪会登场。

▶ POINT

BOSS 死亡历爪

LV：34

弱点：盾、枪械、火、圣

耐性：冰

死亡历爪的正面攻击伤害巨大，而且非常难回避，建议开战后就用"地图变移"挂到旁边的柱子上，然后从空中进行攻击。近身攻击也很容易受伤，多做几个火魔法备用能轻松许多。

战斗胜利后返回列车，追随艾汀。剧情后入手"神巫利矛"，攻击艾汀后入手"冰神之证"。

第十三章



突入帝都先去确认前方情况，诺克特使用武器的能力被艾汀封印了，只能选择往后方车厢逃跑（回避还是可以使用的）。

乘坐上雷格里亚后需要在限定时间内冲出大门。只要不撞上大障碍物时间是绝对够用的。

剧情后被迫与伊格尼斯、格拉迪奥分开。往前跑进入电车内，再从左侧的门出去，跑上台阶。

又一段剧情，诺克特终于戴上了戒指。如此一来玩家就可以使用致死魔法了。按住○键数秒后敌人死亡，同时诺克特可恢复体力。

孤军奋战的路西斯王吉古纳塔斯要塞这个迷宫只能诺克特一人探索，并且只能使用戒指的能力。（这个迷宫仅限第十三章挑战）

▶ 1楼

打倒敌人调查左侧的电源后，前往写有"电源类型B"的门会提示无法开启。

前往地图上标A的地方，开门进入。走到尽头后拉下电源。

返回刚才的长廊，右侧的"电源类型B"的门就会开启。

走到尽头调查装置开启全部电源。下楼时会遭遇敌人，此时戒指会学习到新魔法，按□键回避的同时给予对方神圣属性伤害。但使用时要注意MP的消耗。

另一扇门内有休息间，玩家只能在这里保存存档。

继续往前走学会吸收魔法，可在被敌人围攻时使用，但吸收魔法发动的前提必须是 MP 全满状态。

走到尽头乘坐电梯上楼。开电梯时会遇到 3 个杂兵。

▶ POINT

需要注意的是，这一章似乎存在 BUG。玩家使用戒指的神圣魔法时，会有一定概率无法发动！此时玩家会进入敌人打不死你，你也打不死敌人的尴尬局面。这个 BUG 的触发机制不明，反正小编我是遇到过两次。如果发生这种情况，就攒满 MP 后用吸收魔法解决敌人。

▶ 2楼

2 楼开始会出现失控的魔导兵。从这层开始惊悚度大幅提升，大家要做好心理准备。

一旦被魔导兵盯上就很难逃走，虽然玩家可以躲藏在缝隙里，但有很大可能性会被敌人发现后揪出来（过程极为恐怖）。不如选择用吸收魔法或神圣魔法与之周旋，彻底解决他们一了百了。

看到普朗托的背影后会有“惊喜”……

前往 2 楼左下角的小房间更新一下之前入手的“保全卡片”。

通往 3 楼电梯的这条走廊会出现 4 个帝国兵，用神圣魔法搞定他们吧。

▶ 3楼

先去地图左下角，进入此区域后会有强制战斗。敌人是失控魔导兵 ×2+ 乌特图。先与乌特图拉开距离，专心解决魔导兵，再用 R1+ △秒杀乌特图。

战斗胜利后前往普罗托身边，然后更新“保全卡片”，这样之前无法前往的几个房间就都会开门了。

返回 2 楼，前往左上方的电梯间，乘坐电梯移动至 4 楼。

▶ 4楼

需要找到升降梯的钥匙卡。位置如地图所示。这层的巨大敌人消灭后会无限再生，无需与之纠结。

拿到钥匙卡后返回电梯启动装置处，再往电梯方向移动。剧情后入手“父王之剑”。

▶ 地下

这片区域会持续喷毒，要注意诺克特的体力。

找到排风扇的开关后接着去找保存卡片升级处，在升级处旁边可以从自动贩售机购买补给品。

启动电梯后会出现敌人佛拉斯。这场战斗难度很高，无需与之交手，保持回避状态等到电梯来了之后逃跑。

▶ 2楼

接下来需要两次开启电源，佛拉斯同样会来碍事，逃离它的所在范围即可。强烈建议在右上角的休息室存一个档。

来到地图下面乘坐电梯前往 5 楼。

▶ 5楼



在左上角房间捡到“回路操作卡片 B”后返回中央的操作台，选择开启电路。

在右上角房间捡到“回路操作卡片 C”，再返回中央房间，将 A 面板选择关闭，B 和 C 面板选择开启。就可以从右下角的房间离开了。

到“保全卡片升级处”更新一下卡片等级，然后前往上方电梯的后面开启机关。

▶ 6楼

更新一下卡片等级后会刷出大量突击兵，靠近他们就会自爆。从他们身边绕一下然后跑远就行。

继续往前走会中艾汀的陷阱，诺克特被困在两道电门中间，并且会出现大量自爆兵。坚持一会儿，克拉迪奥和伊格尼斯就会赶来汇合。

●重逢与夺回

调查控制台后前往牢房区域，到尽头解救普罗特。

选择肢无区别

返回电梯处，剧情后进入房间，破坏左侧的装置，诺克特重新取回力量。

前往目的地，中途会路过一个房间，里面有全部的属性魔法元素、道具和武器的自动贩售机，做好充足的补给，最好多买一些凤凰尾巴，接下来的房间中要打佛拉斯和 BOSS。



和之前一样，佛拉斯变成黑雾消失后再出现的攻击对于 LV50 左右的玩家来说是必死的，只能用药品来抬血。而且这场战斗有其他杂兵干扰，一开始会比较辛苦。用戒指的神圣魔法或是吸收魔法解决到杂兵之后再专心对付佛拉斯。

戒指和幻影剑对它的作用都不算大，不如直接用攻击力高的武器进行输出。

战斗胜利后往前走，乘坐电梯回到 4 楼。

▶ 4楼

往前走一点就是 BOSS 战。

▶ POINT

BOSS 瑞布斯

LV：44

弱点：不明

耐性：不明

瑞布斯的攻击频率不算高，但几乎是招招毙命。

他的冲锋攻击和挥刀砍地这两个技能如果不躲过都是致命的，而如果诺克特远离 BOSS 时，他还会在诺克特脚下放出一滩黑水，被黑水攻击到就会中停止的 DEBUFF 同时大量伤血。

当 BOSS 将刀举起时就要特别小心了，接下来往往跟着的是威力超大的黑暗或是神圣属性范围攻击。黑暗攻击差不多能把满血打成残血，当 BOSS 体力被削减到 1/3 以下时他还会用神圣攻击。这个攻击的伤害必定 9999，而且范围非常大，玩家最好用“地图形变”来回避。

战斗胜利后，会刷新出大量敌人。这里很难对付，不如找个墙壁挂着把敌人交给同伴们应对。不一会儿电梯就会抵达，乘坐电梯，然后需要在限定时间内抵达大门。

剧情中与巴哈姆特的对话的选择肢需要全部查看一遍。之后入手“剑神之证”。



吉古纳塔斯要塞 2楼

13.稀奇硬币
14.镭射感应器
15.闪耀金属片
16.旧书
17.秘银关节
18.治疗剂
19.终极万灵药
20.损坏怀表
51.麻醉药
52.强力回复剂
53.反应速度向上剂
54.秘银关节
55.终极万灵药
56.稀奇硬币
57.帝都市民荣誉章
58.闪耀金属片

保全卡片升级处

吉古纳塔斯要塞 3楼

保全卡片升级处

21.磁控管
22.古老纸币
23.秘银关节
24.肉体强化剂
25.强力回复剂
26.魔导核
27.高级万灵药

吉古纳塔斯要塞 4楼

电梯启动装置
电梯用钥匙卡

28.肌力强化剂
29.镭射感应器
30.反应速度加速剂
31.发电机
32.肌力强化剂
33.肉体强化剂
34.高级万灵药
35.硬化盾
36.闪耀金属片
37.肉体强化剂

吉古纳塔斯要塞 6楼

保全卡片升级处

70.肌力强化剂
71.肉体强化剂
72.肌力强化剂
73.高级万灵药
74.帝国一等名誉勋章
75.反应速度加速剂
76.高级万灵药
77.抗弹战斗服
78.肌力强化剂
79.高级治疗剂
80.损坏怀表
81.肌力强化剂
82.旧书
83.肉体强化剂
84.稀奇硬币

吉古纳塔斯要塞 5楼

保全卡片升级处

59.秘银关节
60.高级万灵药
61.损坏口琴
62.肌力强化剂
63.油压系统
64.百万治疗剂
65.帝都市民荣誉章
66.魔导增幅剂
67.闪耀金属片
68.百万凤凰尾巴
69.终极万灵药

吉古纳塔斯要塞 地下

保全卡片升级处

38.万灵药
39.高级万灵药
40.秘银关节
41.反应速度加速剂
42.终极万灵药
43.魔导增幅剂
44.肌力强化剂
45.帝都市民荣誉章
46.金属碎片
47.闪耀金属片
48.帝国一级荣誉勋章
49.复合装甲
50.百万治疗剂

第十四章

被夜晚笼罩的世界



剧情后往公路上跑，路上的使骇能力都很强，几乎是打不过的。不要恋战，一直往前跑就行。

跑出一段距离后就会有车来接诺克特前往锤头鲨。

锤头鲨这里可以做补给，有最新的强力武器，钱够的话不防更换一下自身装备。

准备充足后前往铁门处。

王都决战

王都内也都是等级非常高的使骇，能跑则跑吧。

中途还有两个休息室可以回复一下体力，休息室附近有元素可以吸收，配合之前入手的各种道具可以合成出相对强力的魔法，建议先合成一些 LV50 以上的雷属性魔法和冰属性魔法备用。

抵达王都大门前会遭遇贝希摩斯王。这场战斗是必须打的，在远处对它丢雷属性魔法的收益比较不错，近身战时不要贪刀。贝希摩斯的伤害很高，如果玩家等级在 45 级左右的话基本承受不住两次攻击，建议打两下就回避一段距离。

打倒贝斯莫斯王之后进入王城。来到楼梯处会有剧情，之后挑战伊弗利特。

▶ POINT

BOSS 伊弗利特

LV：不明

弱点：不明

耐性：不明

第一阶段，伊弗利特只会坐在椅子上不动。诺克特可以用“变移破解”来到他面前攻击，但伊弗利特会抓住诺克特给予持续伤害。交给同伴应对也是可以的，这阶段很快就会过去，之后巴哈姆特会来帮忙，战斗进入第二阶段。

第二阶段，伊弗利特全身着火，靠近他就会中火焰燃烧的 DEBUFF，装备上“火焰徽章”这个饰品可以大幅提升耐火性。

此外，等级在 50 以上的冰魔法不但可以熄灭火焰，而且还能将伊弗利特暂时冻住，争取到弱点输出的好时机。

但丢魔法时要注意时机，一定要在火神站在地面上时丢在他身上才有效果。

其他时间可以利用周围的灯柱回避攻击并回复 MP。

伊弗利特残血后希瓦会前来帮忙。按 L2 键召唤希瓦，一段华丽的演出后战斗结束，入手“炎神碎片”。

前往王座之厅，决战前需要选一张照片。建议选择全员合照或是最喜欢的一张，随便选的话……

继续往前就是最终 BOSS 战。

▶ POINT

BOSS 艾汀

LV：不明

弱点：不明

耐性：不明

艾汀拥有和诺克特一样的瞬移能力。按 R1+△攻击他，连续成功三次之后就会出现连打○键的 QTE 提示。此时如果能成功达成要求，艾汀就会昏迷 5 秒，诺克特就可以尽情输出。同样，按□键防御的场合，成功后也会出现连打○键的提示。

削减艾汀体力超过 40% 时会出现剧情，战斗转为空战。这个阶段很简单，拉远距离后按住○键攻击就行。

艾汀残血时进入最后阶段。诺克特的移动速度会变得很慢，无法回避艾汀的攻击。拼命挥剑将艾汀最后的 HP 打完吧！

奖杯指南

与之前“FF 系列”的奖杯相比，甚至与其他系列的日系 RPG 游戏相比，本作可谓是款白金神作。不存在会错过的支线，也没有会遗漏的人物剧情，所有的奖杯都可以在一周目通关后自由探索中补齐。其中不少奖杯需要花费大量时间来进行重复劳动，以下为各位玩家们提供一些能够缩短白金时间的技巧与心得。关于剧情与收集相关的奖杯可以参照前文剧情系统部分。

虽说本作白金难度不高，但也不代表游戏可玩内容不足，白金后这片广阔的大陆还有许多值得探索的秘密。

获得逊选之王

▶ 在普通难度下打到伊弗利特

由于没有难度限制通关的奖杯，在菜单中也可以随时切换难度，相信不少轻度玩家都是以简单难度开始游戏。由于不清楚伊弗利特战斗出现地点，因此很容易在首次战斗中错过该奖杯，只能通关后再次重新挑战伊弗利特完成。

其实只需要在进入 BOSS 战斗后，打开菜单切换难度，再载入最近的自动存档即可回到伊弗利特战斗地点的铁门门口，战斗结束后即可获得该奖杯。

继承意志者

▶ 收集了13把幻影剑



游戏中共计 13 把幻影剑，可以打开人物界面菜单，在“RHANTOM SWORDS”下可以看到幻影剑的收集情况，从左向右依次为贤王剑、修罗王之刃、飞王弓、狮子王双剑、夜叉王刀剑、伏龙王投剑、霸王大剑、慈王之盾、鬼王权杖、圣王之杖、神巫逆矛、斗王之剑、父王之剑。

具体获得方法可以参照前文的迷宫攻略与大地图。

唤醒力量者

▶ 习得50个能力

50 个能力指的是“能力树”中学习的技能，通俗点的叫法称为“走技能盘”。每个技能都需要消耗一定的 AP 来学习，从几点到 999 点不等。AP 的获取方法多种多样，可以参考“能力树”中“原野“子项目参看能获得 AP 的方式。

对于正常通关的玩家来说，仅学习 AP 消耗较少的技能可以轻松的达成该奖杯条件。如果不足的话可以前往野外寻找等级低的怪物，使用△键的“变移破解”终结怪物即可获得 1 点 AP，消灭完后使用“召敌之敌”召唤怪物反复刷取 AP。



究极钓鱼之道

将钓鱼技能的等级提升至最高

非常耗费时间且没有任何捷径的奖杯。虽说只能不停的钓鱼来提升等级，不过搭配好鱼饵与选择正确的钓鱼地点能够大大缩短等级提升的时间。

首先前往“维斯贝尔湖”（地图左上角的湖泊）附近的钓鱼店购买商店中能买到最好的钓竿与鱼线。之后可以就近在商店附近的钓鱼点，使用“恶臭气泡”类鱼饵钓鱼。或者前往贾迪纳渡轮场东边的钓鱼点，使用可以钓上七星鲈的鱼饵钓鱼。这两处的优势在于前者可以完成“湖之主”的隐藏任务，获得鱼饵“巴哈姆特”，能更大幅度提升钓鱼效率；而另一处的七星鲈应该是游戏中最容易钓上的大鱼了。

穷究野外求生之道

将野外求生技能的等级提升至最高

需要角色在原野中步行才能提升经验，也是全奖杯中最无聊最煎熬的奖杯，无一例外都成为各位玩家最后一个解锁的奖杯。没有什么捷径与窍门，后期人物等级高了以后，选择一处开阔的荒野，用橡皮筋或者绳子将两个摇杆捆在一起，让诺克提斯转圈挂机即可。从 1 级提升至 10 级约需要 30 小时的时间。

穷究摄影之道

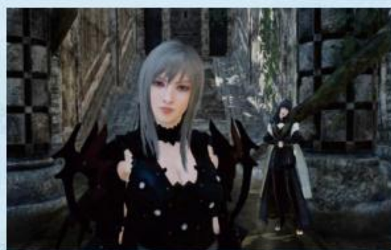
将摄影技能的等级提升至最高

一般来说正常通关并完成一定数量的支线后这个奖杯也自然而然解锁了。学习“能力树”子项目“原野”中的”快照技术“可以快速提升该技能的等级。

灵异照片！

照片中拍到肯提亚娜

当剧情推进到第五章的时候，便可在休息结算今日照片时发现照片中出现肯提亚娜。肯提亚娜的出现是完全随机的，不是固定在第五章，之后的章节直到通关之后都可以发现肯提亚娜的出现。



万劫龟之证

打倒坚钢玳瑁龟

游戏中血量最高的 BOSS，从《FF13》继承来的不良传统——刷龟。本作只需要消灭一只即可跳杯，但是这只乌龟无论是体型还是血量都令人望而却步。

坚钢玳瑁龟需要先通关一周目，之后回到锤头鲨会触发一段剧情，会告知玩家触发了大地震。之后会有 14 名 NPC 与玩家回合讨论事情的解决方案。与 14 名 NPC 对完话可以获得不同的奖励，之后与门口的 NPC 对话即可触发坚钢玳瑁龟的讨伐任务。

玳瑁龟的血量为 5624400HP，而玩家的物理攻击极限只能到达 9999，所以讨伐的过程极其艰辛，需要做好万全的准备。

物理：在玳瑁龟之前的营地食用料理，BUFF 选择增加攻击力，暴击，或者选择 MP 清零的 buff 配合“能力树”中“竭力攻击”。进入战斗后，多利用伊格尼斯的强化技能（能力树中伙伴指令学习）配合召唤幻影剑输出。装备方面可以选择玳瑁龟弱的大剑，也可以选择秒伤输出更高的匕首，其余部位装备上“父王之剑”与“修罗王之刃”可以增加自身的物理伤害。理想状态下半个小时以内可以讨伐 BOSS。



魔法：游戏中的伤害上限为 9999，但是在特定的情况下可以突破上限，其中最快捷最方便的方法莫过于魔法合成，前文系统部分有详细介绍合成方案与素材获取地点。

无论是哪种方案，都需要注意，一旦进入坚钢玳瑁龟的领地触发任务，再离开领地范围任务便会取消，BOSS 也会消失不见，只能重新回到锤头鲨营地接取任务。也就是说坚钢玳瑁龟的战斗会回到最初的状态，之前的努力付之东流。由于 FF15 本身 BUG 较多的缘故，在战斗中不时会出现将玩家或者 BOSS 弹飞出战斗范围的意外，因此战斗前准备工作完成后记得存档，以防止道具的浪费。

成就与奖杯列表

奖种/点数	奖杯名称	达成条件	备注
白金	世界漫游者	获得所有奖杯	
铜/10点	王都决战	完成CHAPTER 00	剧情流程
铜/10点	启程	完成CHAPTER 01	剧情流程
铜/10点	再出发	完成CHAPTER 02	剧情流程
铜/10点	辽阔的世界	完成CHAPTER 03	剧情流程
铜/10点	神话再现	完成CHAPTER 04	剧情流程
铜/10点	乌云	完成CHAPTER 05	剧情流程
铜/10点	奋起	完成CHAPTER 06	剧情流程
铜/10点	三人行	完成CHAPTER 07	剧情流程
铜/10点	出航	完成CHAPTER 08	剧情流程
铜/10点	各自的使命	完成CHAPTER 09	剧情流程
铜/10点	为王者应如是	完成CHAPTER 10	剧情流程
铜/10点	圈套	完成CHAPTER 11	剧情流程
铜/10点	危在旦夕的世界	完成CHAPTER 12	剧情流程
铜/10点	夺回	完成CHAPTER 13	剧情流程
银/50点	返乡	完成CHAPTER 14	剧情流程
金/110点	获得遴选之王	在普通难度下打倒伊弗利特	
铜/10点	新手上路	手动驾驶雷格里亚	
铜/10点	陆行鸟骑师	骑乘陆行鸟	需完成支线任务“想去看看陆行鸟”
银/50点	雷格里亚驾驶员	驾驶雷格里亚 TYPE-F	
铜/10点	四刀流	在 4 个栏位都装备武器	
银/50点	继承意志者	蒐集了13把幻影剑	
铜/10点	新的力量	首次习得了能力	
银/50点	追寻力量	习得20个能力	
金/110点	唤醒力量者	习得50个能力	
铜/10点	钓鱼新手	首次提昇钓鱼技能	
铜/10点	野外求生新手	首次提昇野外求生技能的等级	
铜/10点	摄影新手	首次提昇摄影技能	
铜/10点	烹饪新手	首次提昇烹饪技能	
铜/10点	穷究钓鱼之道	将钓鱼技能的等级提昇至最高	
铜/10点	穷究野外求生之道	将野外求生技能的等级提昇至最高	
铜/10点	穷究摄影之道	将摄影技能的等级提昇至最高	
铜/10点	穷究烹饪之道	将烹饪技能的等级提昇至最高	
铜/10点	王家之力	首次执行地图变移，进入悬吊状态	
铜/10点	可靠的战友	首次使用夥伴指令	
铜/10点	来自死角的一击	首次执行背後连结攻击	
铜/10点	扭转逆境的一击	首次执行招架连结	
铜/10点	历代诸王之力	首次发动召唤幻影剑	
铜/10点	黑魔术士	首次执行精炼魔法	
铜/10点	黑魔道士	首次使用魔法	
铜/10点	伟大诸神	首次叫出六神	使用召唤兽
铜/10点	为了正义！！	首次游玩JUSTICE MONSTERS FIVE	商店中的街机小游戏
铜/10点	灵异照片！？	照片中拍到肯提亚娜	
铜/10点	编织出世界的故事：阶级1	首次完成支线任务	
铜/10点	编织出世界的故事：阶级2	完成5个支线任务	
铜/10点	编织出世界的故事：阶级3	完成10个支线任务	
铜/10点	编织出世界的故事：阶级4	完成20个支线任务	
铜/10点	编织出世界的故事：阶级5	完成40个支线任务	
银/50点	编织出世界者	完成80个支线任务	
铜/10点	第一次狩猎	首次完成讨伐委托	
金/110点	万劫龟之证	打倒坚钢玳瑁龟	

褪下"最终幻想"的金色外衣

从游戏本身看待"最终幻想15"的问题所在

六等星 文编

作为一个年纪比我还大的游戏系列，第一次听说这款游戏是SFC时代的《FF4》，而真正接触并通关的首款作品则是GBA上复刻的《FF4》。在当时国内风靡"双剑"RPG的环境下，这魔幻的水晶神话世界带给了我一段全然不同的梦幻体验，令我不由感叹到回合制的游戏也可以如此多变，简陋的像素画面也可以描绘出如此宏伟的史诗剧情。

从最初的FFV13的预告片，至如今《FF15》真真切切的安装进了自己的游戏机中，十年的光阴走过。期间已经不知更换几次主机，玩过了多少游戏，然而却怎么也无法忘却那漆黑少年的那双充满冷漠与仇恨的眼神。或许是我们等待了太久，这个梦做得太长；或许是游戏本身达不到高度，做不到完美。《FF15》的确带来惊喜与快乐，然而再多的情怀也不可否认，《FF15》也在无数玩家心中留下了悲伤与失望。

其实抛去"FF正统续作"这个金字招牌，这款游戏可能并不会招来太多的争议。其优秀的画面与简易的战斗并不违背如今快餐文化的趋势，只是稍欠打磨。那么当抛开这块招牌，这款游戏究竟如何？

▶战斗设计

"策略"与"操作"的共存

不得不说，在游戏续作的进化中，最为勇猛最为颠覆的莫过于"FF系列"。从ATB，CTB，ADB至多人网游，如今更是成为了一款动作游戏。但是进化并不代表一定会成功，要令曾经那个讲究策略的回合制FF一跃成为靠操作就能越级打怪的华丽ACT，纵使技术顶尖的SE，也不是一代就能跨越的障碍。回合制上的"策略"与即时"操作"融合看似矛盾，却也非无法实现，这类的系统框架其实在零式就已有建立，BNEI的传说系列更是将此套系统玩的风生水起。

回到《FF15》上来。作为需要继承"策略"要素的正统续作，在最直观的4人小队合作的战斗方式上，显然是血崩的。相信各位玩家在首次游玩《FF15》时都不由的会想起三大游戏哲理问题；谁在打我？我打的是谁？谁把怪打死了？是的，本作这混乱到无法场控的战局完全与"策略"一词挂不上钩。说是四兄弟同甘共苦，其实更像是幼儿园老师带着小朋友春游一般，除了"能力树"一项集中攻击指令外，队友完全是不可控状态。而十字键的"伙伴指令"在现阶段的主流玩法中，只是一台BUFF机器，默认设置下使用了伙伴指令后还会出现特写镜头（可在设置中关闭），使本可控制的战况或许因这一突兀的转换瞬间失控，战斗体验大幅度下降。

而在操作方面，游戏并没有什么招式设计，只有简单的根据摇杆方向改变攻击方式和几个基本的动作招式，王子手中的幻影剑远无维吉尔幻影剑那般炫酷畅快。"能力树"中能够提升也只是普通攻击或者突刺攻击的增幅效果。防反的QTE毫无判定可言，带不来一点战斗的焦灼，将其当做一款靠操作的动作游戏显然是不合格的。

当然战斗也非一无是处，例如将魔法引进合成道具的玩法来带入进冷热兵器的《FF15》就十分精彩，那些代表性的BUFF也通过不同素材合成魔法得以体现。没有"工作室系列"那般复杂，也绝不简单，自带友军伤害与稀奇古怪的玩法乐趣十足。而且当面对史诗级别的BOSS与禁止道具的迷宫时，便更会发现魔法在游戏中的重要地位。而之前提到的操作过于简单的言论，从非动作游戏的角度看去却又恰到好处，更需在意的是怎么打出更高的伤害，而非如何无伤的与BOSS周旋。并且笔者也更推荐各位玩家以这个角度来游玩这款游戏，一是能抛开先入为主的观念改善自身体验，二是游戏中不少BOSS的血量之高真不是操作能够弥补的距离，如何提高伤害依然是这款游戏最本质的目的。

▶任务设计

随意而有趣的旅行

整个游戏有超过200个支线任务与狩猎讨伐，其中穿插了不少有趣的小剧情，笔者个人就非常喜欢抓青蛙的任务，需要依靠耳机来判断青蛙方位非常有意思。而其中部分任务也从目标地点的指引，为玩家一层层剥开隐藏的要素。例如通关并不能集齐的十三把幻影剑，而热衷于支线任务的玩家则不用翻查攻略也可以很轻松的就能在支线剧情中凑齐全部的幻影剑。

其中还不乏钓鱼，摄影等一系列观光向的支线任务，这些任务的指引能给予玩家很强的代入感，很自然的去探索这片还算广阔的路希斯大陆。

但是大部分任务就显得极其恶心，甚至之前叙述到的部分优秀任务在抛框架后也是相同的性质——重复、无聊、乏味无比，重复虽是大多数沙盒游戏都会有的通病，但是这类的问题甚至出现在了主线剧情的第十三章，并且更为严重。再拿出游戏中藏宝图的支线任务，这种大海捞针的玩法完全就是在恶意延长游戏时间。

支线任务设计相对于游戏编程，剧本撰写，只是游戏开发后期，以提升游戏的丰富度，可玩度为目的附加产物。对于仅在意通关或者说奖杯成就的玩家而言，其是否好玩无关紧要，但是从这一附加产物却很能反应出制作方在制作游戏时态度问题。最能体现的莫过于不属于任何任务的跑鸟小游戏，可以很明显看出跑鸟商店材质完全与其他商店不同，这可能是在游戏开发末期，SE才草草附加上的跑鸟游戏。

▶综述

不同的立场对于本作有着不同的看法，不可否认本作是次时代以来极具野心也颇具实力的作品，也无法回避种种硬伤带来的游戏体验全面下降。当我们总是给这款游戏打上"十年"的标签时，实际上却也只开发了三年，其中导演的更替与剧情的推翻更似乎从一开始就为《FF15》定下了结局。不过值得庆幸的是《FF15》并未就此停止，其种种问题也不是得不到解决，制作人也表明将会长期完善这款作品。或许，在不久的将来，FF便将重回RPG王者的宝座。



一个粉丝眼中的《FF15》

八重樱 文编

1999年因一曲《EYES ON ME》而掉入《FF》万劫不复深坑中的迷妹，挚爱"《FF7》系列"。谈论《FF》时从不客观，但绝不会无脑黑。近期沉迷于在《FF14》中做一条没有追求的光之咸鱼。

我并不敢自称是"《最终幻想》系列"的死忠。毕竟比起很多同龄玩家，我接触这个系列的时间已经算晚的了，虽然后来断断续续补了《FF3》、《FF4》等几款早期作品的坑，但说来惭愧至今也未将全部《FF》作品都体验一遍。只是对于我个人而言，"《FF》系列"承载着太多数不清的感动与回忆，对它每一款新作的期待值自然也要比其他游戏多上几分。

面对一款等待了十年的作品，我自认很难用完全公正客观的态度去评价它。若问我《FF15》是不是一款出色的游戏？我的答案是百分百肯定的；但若问我它是否值得起这十年来的期盼，我只能遗憾地摇头。不过对于导致这个结果的原因，我的理性部分多少可以理解并接受，只是感性部分依旧在闹着脾气而已。

开放世界，做还是不做？

日式游戏衰落、美式游戏崛起——这是近几年老生常谈的话题。美式3A大作往往有着可供玩家自由探索的开放世界以及众多有趣的分支任务，让玩家们在享受主线剧情的同时也能从其他方面感受到游戏中丰富鲜活的世界，既可以延长游玩时间，又不会让玩家觉得枯燥乏味。

但长期以来，开放世界似乎一直都是欧美人的强项。日本的制作人虽然也曾经有所尝试，比如"《如龙》系列"以及小岛监督的《潜龙谍影 幻痛》，都以"开放世界"作为宣传卖点，但与《GTA》、《巫师》等美系作品相比还是小巫见大巫。自从《FF15》更换制作人之后，这部作品就呈现出明显地向西方审美标准靠拢的趋势，CG电影完全采用了与游戏不同的欧美式建模不说，游戏也紧跟时代潮流由传统一本道进化成为沙箱模式。

成品如大家所见，"《FF》系列"的确首度拥有了真正意义上辽阔开放的世界地图。这片大陆允许玩家在游戏前期就可以驱车探索大多数区域，各个据点都有着众多的讨伐与分支任务等待着玩家们去挑战。而在大地图上星罗棋布的采集点和钓鱼点更是让玩家们停不下手。"王子不知亡国恨，悠闲河边把鱼钓"，这恐怕是绝大多数玩家们在第一章时的真实体验。

不得不承认，这套设定很容易让人沉迷于其中，不光是我自己，周围大多数玩家都是十几乃至几十个小时的游戏时间过去了仍然在头几章里孜孜不倦地干着贫穷王子维持生计的工作，发誓要开遍全地图的宝箱，根本无心救国。于是随之而来的另一个显而易见的问题就是剧情的脱节。一边是国破家亡的血海深仇，一边刚刚刷新出来的矿石和植被，王子到底该如何抉择？我相信大多数人都选择了后者。

开放世界带来的另一个问题就是大量BUG的涌现。在推特上输入"FF15"的TAG，首先关联出的关键词就是"FF15 BUG"。恐怕不少玩家都已经看到过各种各样的BUG视频与截图了吧？这也令《FF15》被套上了"BUG幻想15"的头衔。

其实BUG一直是各种开放世界游戏都难以彻底回避掉的问题，特别是育碧旗下的那些游戏，就曾在过去带给我们许多欢乐。而《FF15》算得上是SE有史以来第一次尝试的沙箱游戏，缺乏足够的开发经验与时间是导致BUG大量涌现的根本症结。

剧情，该不该省？

在打通了《FF15》以后，我一直在思考一个问题，《FF》这个系列究竟适不适合开放世界这种模式？至少从我个人的角度来看，并不适合。因为这个系列的精髓之一就是一波三折的厚重剧情，而前期过多的旁支任务无疑是将剧情打散成了片段。缺乏逐步递增的情感积累，要如何才能在剧情的爆发节点上获得如期而至的感动？

而且更为要命的是，本作在剧情方面确实偷工减料了许多。亡国场面被一笔带过（当然，玩家们可以通过《王者之剑》了解到更多的细节，但假如玩家并没有看过电影呢？），女主角露娜的出现次数屈指可数，很多至关重要的设定并没有交代清楚以至于部分剧情根本看得一头雾水，露娜的兄长在电影版与游戏中的表现更是判若两人。诚然，如官方所言，这是一部讲述"亲情、友情、爱情与成长"的作品，爱情只是其中的一个部分（甚至可能是不太重要的部分），但既然要将诺克特与露娜的爱情作为第九章的升华点来处理，前期就不应如此敷衍了事（其他涉及更多剧透的内容就不多言了）。

但正如我前文所说，对于导致这个结果的原因，我的理性部分多少可以理解并接受。尽管玩家们都说《FF15》是十年大作，但实际上本作真正着手开发是在更换制作人之后，也就是说开发时间根本不超过4年。4年间做一款开放世界的3A大作，对于一个从未尝试过这种类型的制作组而言难度不言而喻，以至于后期不得不从SE其他项目组调走大量人手支持《FF15》的开发。缺乏连贯的剧情可以视为是紧迫时间下无可奈何的牺牲品。如果真要把剧情按照过去《FF》那种规模来演出的话，我估计想玩到《FF15》大概得等到2018年了。

其实无论在游戏中对碎片化的剧情有多么的不满，在看到结局影像时，我依旧还是不争气地大哭了出来。不禁回想起以前LEVELUP有位老编辑曾经说过的一句话，用来做本文的结尾应该再合适不过了吧：

> SE的游戏就是有一种，让你在看过结局后会忘掉之前各种瑕疵的魔力。



王者与挑战者

余烬 文编

第一款玩过的《最终幻想》是《FF7》，之后跌入了万劫不复的深渊。后来补齐了几乎所有的《最终幻想》系列，包括各种外传，在游玩《FF15》之前又跳入了《FF14》的深坑。虽谈不上爱得早，但确实是爱得深吧。

当嘉妮特公主转身，穿过斯坦纳和贝特丽丝守护的大门，跑下旋转的楼梯，在熙熙攘攘的人群中左推右挤地向前，一个不小心，象征着富贵与王权的水晶项链脱落，落在了大理石的地面上。公主停下了脚步，转身凝视着那只有王者才会拥有的水晶项链，些许犹豫，些许惋惜，但闭眼与睁眼之后，却再次转身，毫不犹豫地离去，只留下水晶那黯淡的光芒。小刀奋力地从头上取下那象征着王权的皇冠，猛然一丢，展开双臂，飞奔着，哭泣着，不顾一切地奔向了她心中的挚爱。时间在此刻定格，这成了我青春记忆中最美好的画面。

在《FF15》发售前，总监田烟端宣称《FF15》将会成为挑战者，成为挑战玩家们心中最优秀游戏的挑战者。对于我而言，我心中的第一名永远是《FF9》，是那副青春记忆中最美好的画面。任何的挑战者在她的面前都会黯然失色，即便这位挑战者的前身是独特的王者。

《最终幻想》是独特的王者

对于角色扮演类游戏乃至整个游戏行业而言，曾经的《最终幻想》从来都只会是王者。每一部《最终幻想》的出现虽不敢说改变了时代，但其中的某些作品可以说是创造或者改变了其它游戏的理念。《FF7》的出现开创了3D角色扮演类游戏的先河，《FF10》的出现让角色语音成为了游戏的必备要素，《FF12》的出现将RPG复杂的系统推上了一个新的高度，《FF13》的出现让“一本道”这个词被玩家所熟知。历代的《最终幻想》要么开天辟地，创造了不少之后被其他游戏所模仿的东西；要么另辟蹊径，即便与当时主流的游戏要素不相符，也要形成一整套自己的风格。所以，虽然并非每一作都风华绝代，但都让人对它的独特记忆犹新。这种独特和不拘于世俗，正是为王者才会具有的气质。但也正因为这种与主流不符的独特，使得后来的《最终幻想》不再是万人称赞。

大概是从《FF10-2》开始的，玩家们对于付《最终幻想》不再仅仅是褒扬，有了很多抱怨和质疑，而此时的Square和Enix已经合并。《FF10-2》中女主人公变化太大，《FF11》做成了网游，《FF12》剧情太烂，《FF13》一本道，《FF14》直接回炉重做吧。也许这确实是因为玩家们对于游戏的要求越来越高，也许是因为Square和Enix合并后有了很多我们所不知道的变动。但至少，《最终幻想》作为王者的独特还是有所保留的，玩家们所需要的也是这样一种独特。这也印证了为什么玩家们对《FF14》1.0版本不买账，因为它不是《最终幻想》，而是《魔兽世界》。

《最终幻想15》是认真的挑战者

“《FF15》将会是一位挑战者”，说出这句话的田畑端确实是认真的。从《FF15》正式改名并由田畑端接手了整个项目后，玩家们能够看到田畑端和《FF15》的认真。田畑端正式成为本作的总监后便对整个项目组进行了重组，对于之后一系列的宣传活动和采访活动，田畑端更是亲力亲为。作为他首次制作的正统序号《最终幻想》作品，田畑端付出了比我们想象中更多的努力。《FF15》在正式公布以后，开始更多地进行对外宣传，我们几乎能在之后的每一年都获得大量《FF15》的情报，甚至亲自玩到这款作品的试玩版。在后期的宣传中，我们几乎能在各种大型游戏展会中见到《FF15》的身影，甚至玩到相应的各种试玩版。这与多年前只在小黑屋中放出演示视频的《FFV13》相比，确实是太认真也太照顾玩家了。这种认真点燃了玩家们本该熄灭的期待。

也许田畑端将《FF15》定义为挑战者，是因为这位首次负责正统作的总监需要对自己发起挑战，但当我真正玩到这款作品时，我才意识到《FF15》确实是一名挑战者，它也很认真。“沙箱”这种说法，在《上古卷轴V》发售后才在玩家间广为流传，之后这几乎成为了3A级大作的必备因素。由于近几年日式RPG的发展缓慢，少有日式RPG能将沙箱元素在游戏中出色的运用，而这正是《FF15》将要进行挑战的地方。然而，将沙箱元素加入到游戏中，这是在《FFV13》时就已经被确定了的，那个时候离《上古卷轴V》面世还有5年。而随着《上古卷轴V》面世后所带来的沙箱要素爆发，一开始就具有沙箱元素的《FF15》也只能在2015年宣传自己是“挑战者”。也许是时间将王者变为了挑战者。

然而挑战者终究不是王者

如果让我去寻找《FF15》最令玩家们印象深刻的地方，我会选择“沙箱”。而如果让我去寻找只有《FF15》才具备的独特，我会选择“公路旅行”。然而，“沙箱”并不是“公路旅行”，这便是挑战者终究不是王者的原因，让玩家们印象最深刻的地方并非是它的独特，这与之前历代作品所带来的两者统一是不同的。《FF7》的3D化、《FF10》的语音化、《FF11》的网游化、《FF12》的系统化、《FF13》的一本道化，它们令玩家印象最深刻的地方恰好是它们最独特的地方，即便这种独特与印象深刻会引起玩家的抱怨和质疑。

但我们没有理由去过多地抱怨这种不统一，因为时间对于任何人事物而言都是一把杀猪刀。我们所不知道的关于《FF15》在这十年间发生的故事，也许比本期的攻略还要多。我们也只能欣慰，10年的等待终究是有结果的；我们也只能感慨，挑战者终究不是王者；我们也只能祈祷，下一部多年后的《最终幻想》正统作不要再是一名挑战者。

结语

纵然，嘉妮特公主丢下了那象征着王权的皇冠，投入到了所爱之人的环抱，但这也确实是这位公主王者身分的丢失。但我想，无论是她还是屏幕外的我都不曾后悔，因为时间早已在此刻凝结、融化，并汇聚成了那生命中永远无法忘却的回忆。与回忆相比，玩家们的十年与诺克提斯的十年又算得了什么呢。



人喰いの大鷲トリコ®

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 古林 美编 Juxi

曾制作《ICO》和《汪达与巨像》的上田文人及其小组历经多年，终于再度打造出这款让人叹为观止的作品。诚然，《最后的守护者》的缺点是明显的，诸如掉帧、拖慢以及视角、卡关等问题都让人感到万分棘手。但与此同时，它的优点也是那么的耀眼——游戏成功打造出一只生态行动都接近于真实生物的神秘巨鹰“Trico”，从最初相遇时的疏离与警戒，到产生感情后的亲昵与依赖，都是那么活灵活现，跃于荧幕。只要施以正确的指示，它就能与小男孩互相帮助，解除困境。也许Trico偶尔的迟钝与调皮会让玩家感到烦躁，但只要静下心来，付出面对自家宠物时的耐心，就能够获得相应的回报。

本文将介绍指示Trico时的一些技巧以及流程关卡中的解谜思路。受限于篇幅的问题，攻略中未收录游戏三大收集要素的具体获得方式，请留意UCG官方播客后续提供的全收集相关视频。

本文对应版本：1.02　通关 / 完美所需时间：20小时以上

最后的守护者	SIE	动作冒险
PS4 The Last Guardian		港版
2016年12月6日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为398港币		

基本操作

按键	功能
□键	抛掷持有物/翻滚
×键	下蹲（×+左摇杆为下蹲移动/快速下爬）
○键	握住/捧起/放下（○+左摇杆为拔起）
△键	跳跃
方向键←/→	收起/拿出光镜
L1	将视角锁定在Trico身上
R1	呼唤Trico
R1+组合键	向Trico发出各种指示
左摇杆	行走/上攀/下滑
右摇杆	视角调整
所有键位	祛除符文
OPTIONS	呼出主菜单/跳过剧情动画

系统介绍

探索与解谜

本作的探索解谜部分与《ICO》有一定相似，最大的区别就是必须将Trico的行动也考虑在内。进入新的场景后，首先环顾四周把握地形，之后才能发出指示，与Trico互相配合。



战斗与周旋

游戏中的敌人主要为铠甲士兵，它们会使用长矛刺向Trico，也会以符文攻击并抓住小男孩。当画面出现符文时注意连按手柄按键祛除，不然被抛入门内就会GAME OVER。



▲战斗画面上出现大量符文时，需要快速连按手柄左右的各个按键祛除。

战斗基本上只能依靠Trico大发神威，小男孩可以采取的行动有限，一般只是与敌人周旋。但他也可以用翻滚将敌人撞得踉跄几步，也可以趁敌人把注意力放在Trico身上时跳上它们的背部，甚至在敌人被Trico拍倒在地时，直接拔掉它们的头盔。而这几种行动都关乎到本作的奖杯。

战斗后的Trico会持续亢奋，需要抚摸才能平复。抚摸不同的部位，安慰效果也有所差异。最有效的位置大致在脖子到翅膀之间。

与大鹫的沟通

沟通是本作最核心的一点。小男孩能力微弱，必须借用Trico的力量才能脱离困境，因此如何让Trico听话就成了一个很大的问题。实际上，只要下达简洁而正确的指示，Trico会较快地反应过来，切忌不断乱按扰乱AI。在宽阔场景进行连续跳跃时，可放任Trico自己寻路，不需要多余的指示。

在特定情况下，Trico的双眼会发光。一般来说，黄色代表食欲，红色代表敌意与警戒。

指示

基本上，只要先将视野拉至目的地，之后做指示就能让Trico反应过来，有时候它也会不听话，多试几次就好了。常用指示大致有以下几种。



R1+△：提示Trico跳跃或站立。

R1+左摇杆：提示前进方向。

R1+○：吸引Trico的注意力，最后的动作是抬手指向自己面对的方向。

R1+□：提示Trico进行推动、拍开等动作。

R1+×：建议Trico坐在地上，若继续指示还会趴下。在开阔场景甚至会开始睡眠休息。成功率与好感度有关。

光镜

举起光镜指向某处并成功聚光后，Trico的尾巴就会自动反应，发动雷光攻击。这可以说是玩家惟一的主动攻击方式了，可用于消灭敌人、破除障碍物、打开机关等。

收集要素

●圆桶

有圆桶的地方往往有蓝色蝴蝶飞舞，越是靠近，蝴蝶就越多。圆桶是Trico最喜爱的食物，也是解锁二周目服装道具以及特殊奖杯的关键。

二周目进入游戏后，按Option打开菜单选择“选项”下的“道具”一栏，即可看到相关界面。以喂食圆桶的总数量解锁Trico的挂饰以及小男孩的4件服装，达成96个圆桶后还可以得到“羽毛喷漆”。

手里抱着圆桶再按□键抛向Trico，它会张嘴接住。这需要一定的距离，并且得准确丢到它的嘴边，多次完成投喂也可以解锁奖杯。

●钻洞

游戏中有多个窄门或窄洞，只要小男孩从洞中穿过，好奇的Trico就会跟着把头钻进来。

●暗示

在指定的场景里经过一段时间后，会出现由成熟男声所描述的“暗示”。暗示是提示玩家如何脱离窘境的，因此如果玩家解谜过快，暗示就不会出现。



游戏技巧

■进入新场景后，首先找一个开阔的位置，把握整个环境。

■若不幸卡关，可以稍等片刻，旁白会说出简单的暗示。

■Trico的AI行动具有一定的指向性，可仔细观察Trico。

■在瓦砾中迷失时，地面会有特别显眼的蓝色砖块，提示破解的路线。

■游戏中常常需要下爬，在边缘按住×键并推动左摇杆即可。

■根据Trico的行动，解谜也会有不同的方式，后文的流程描述的只是其中一种解法。

流程攻略

命运交汇

自黑暗中醒来后，小男孩发现自己身处未知之地，不远处趴伏着一只受伤的食人巨鹰Trico。找不到出路的小男孩开始与巨鹰接触，彼此帮助，试图逃离困境……

一开始是典型的教学内容，按指示行动即可。首先拔掉Trico左腿上的矛，之后需找出3个圆桶喂食：2个直接摆放在一旁的高台上，还有1个在机关栅门后方。找到后将圆桶放到它面前，由于Trico还十分警戒，进食时要远离它。



进食完毕后，Trico会尝试站起来，绕到它身后拔掉肩部的矛吧。若引导Trico走向远处，会被项圈卡住无法离开并出现暗示。攀爬上它的脖颈，拉开机关。

解除Trico的枷锁后，带着它来到洞穴深处。墙上的平台有2个圆桶，烟雾缭绕，爬上Trico的头部跳过去，喂食后从小洞钻入并抵达寒冰的祭坛，在深处得到“光镜”，直接离开。此后只要按○键聚光照向某处，Trico的尾巴就会施以雷光电击。在更高的位置其实还有1个圆桶，可以指示Trico站上墙壁，爬上去拿出来。

之后回到Trico休息的地方，聚光攻击角落那些碎石与木块的阻碍物，离开最初的场景。一路前进至湖泊的位置，Trico因怕水不愿下来。如下图所示，小男孩需要先行落水，用雷光打开圆桶房间前的木板，攀爬铁索找到圆桶箱子。将箱子推落摔碎，最终将圆桶抛入水中，引Trico下水。之后站在Trico的头上，离开湖泊。在深处爬上墙头从洞口钻出，终于来到了外面的世界，而Trico也跟着跳了出来。





前进的尽头可以通过2个小洞进入大房间，然后沿楼梯来到刚刚被炸毁木板的大门前，呼唤一会就会看到Trico走回到断落的石柱上，此时继续呼唤，指示它上来。楼梯中段有1个圆桶需要用雷光打开阻碍物才能拿到，喂食后就可以回到大堂里，开始新一轮的解谜。如图所示，借助Trico的体型来到右侧墙壁的平台上，然后往上攀爬。一路沿窄道前进至铁索处，爬上铁索抵达高处。

平台右侧边缘的崖壁上有一条窄道，操纵小男孩沿窄道前进吧。中途会有需要跳起攀爬铁索或下落的固定环节。Trico会跟着小男孩前进，最后一起来到破败的平台，以雷光攻击对面的木板，石柱就会倒下形成新的道路。



进入洞内后用雷光攻击木板，来到带有建筑墙面的小空间。从右侧淌水的小洞钻出去，就会抵达一片开阔的小树林，而Trico也会再次跟出来。

接下来如图所示，需要在树林外找到另一相似的建筑墙面，爬上Trico并指示它跳进墙内，以此进入新的区域。

进入遗迹后发现诡秘的铁笼，跳下平台并站在蓝色天线前呼唤Trico。它会跟着跳下来，但失去了理智。此时如果坚持跟它周旋3分钟可以解锁一个奖杯。男孩被Trico吞下后发生剧情，醒来发现手头的光镜不见了，就此失去发动雷光的能力。之后沿着Trico下垂的尾巴抵达平台的下层，钻进水道深入，两次左转后抵达建筑物外围，爬楼梯上去打开机关。

进入门内的房间激活4个铠甲士兵，将它们引向Trico，就能唤醒它了。这帮士兵会全部专注于对付Trico，快速绕到它们背后就能跳上背部，抓住30秒可解锁一个奖杯。安抚Trico后就如图所示，回到铠甲士兵所在的房间并爬上Trico的背部，跳到带有蓝色砖块的高处，前进发现可跳上的木条。



一路前进至深处的铁索，爬至顶部，来到新的开阔场景。站在笼子前的高台上大声呼唤，就可以将下面的Trico叫上来了。

爬上Trico，往有多根大石柱的位置起跳，翻越石柱后发现Trico被香气所吸引，把头钻了进去。拉动里头的大锅，让它停在中间小洞的位置。等Trico移动到中间就能爬上背部并攀上藤蔓。从屋顶下楼梯进入房内，按□键将锅盖撞回去，Trico才能恢复正常。之后如下图所示，往楼梯的方向前进，指示它跳上石台。



跳上后发现右侧就有新的道路。指示Trico背着小男孩继续前进，最终抵达新的遗迹平台。Trico会在水池里翻滚洗澡并听到其他巨鹰的鸣叫，顺着它的视线看去，正好目送对方跳走。

进入遗迹内断层的空间。首先爬上右侧的瓦砾，跳进中间的亭子里，Trico会跟着跳上亭顶。之后攀着垂落的尾巴爬上头顶，抵达高处。这里沿路会发现2个圆桶，建议站在断桥上投喂，成功率比较高。

继续前进，扳动机关打开铁栅，来到一个主色调为蓝色的大空间，跳落后会出现一些铠甲士兵，可以尝试挑战几个与战斗相关的奖杯，记住战斗后要及时拔掉Trico身上的矛。结束战斗后，利用Trico登上入口对面那个带木条的断桥平台，再度进入昏黄的走道。



跳落一旁的水道后出现新的铠甲士兵，战斗后在水道尽头爬上梯子。前进至有栅栏的地方，Trico的尾巴会被下落的铁栅夹住，无法行动。这时来到有火光的小房间内，打开机关门的同时会激活敌人，可以先引到Trico处解决，也可以直接冲进新走道爬上楼梯，进入深处拉开夹住尾巴的铁栅，释放受制的Trico。

结束这一段战斗后，就会再度来到洒满阳光的场景。尽管对面的平台明显可以跳过去，但现在还不能过，先进入下图左侧那个缝隙很大的铁栅内，来到小广场吧。



结伴同行

小男孩与巨鹰Trico彼此帮助，想方设法离开了昏黑黯淡的地底世界。在冒险的过程中，他们的感情也在不断加深，开始了更进一步的沟通与交流，相伴相依，以明亮的晴空为目标，继续前进。

由于铁栅是个单向门，跟着进来的Trico自然被困。广场上有个内含4个圆桶的木箱，比较简单的方法就是指示它起跳或直接踩碎木箱。之后站在它的头顶，先跳上石柱，Trico会跟着上来。小男孩接着跳上高处，前进至机关处打开单向铁栅，放Trico出来。





Trico能够按指示做一些有目的性的行动了，先乘坐它跳到大平台的对面，却被大门堵住了去路。这里的解法比较多，如左图所示，首要目的就是攀上建筑物的高处并来到墙壁外沿，再钻小洞进入房间。此时可以让Trico直接站起攀住石壁，也可以指示它来到左侧，让小男孩跳上断开的楼梯，再前进至外壁。

钻进室内发现开门机关前有正在旋转扫描的铠甲士兵，先远离敌人落到平台上吧。其实这里的平台下方都有连通的暗道，可直达机关附近。趁机拉开机关，让门外的Trico进来，即可将敌人一网打尽。之后指示Trico站起攀上尽头的高处，小男孩就能顺小洞钻进下一个房间。这次是个有6个扫描铠甲的房间，同样利用暗道轻松解决，最后以相似的方法离开这个房间。



接下来是雾气浓重的石桥，尽头大门紧闭，直接爬上Trico与它一起跳向高处吧。最终他们抵达绿叶环绕的大门，进入铺有轨道的房间。穿过单向门后会发现下图中的钩子铁索，Trico可能会调皮地拨弄它。



攀到铁索顶端，跳上有火把的平台，先打开机关让高处的亭子亮起火光。Trico就迅速跳上这个亭子，如果它自己上去了，站在地面把它叫下来就能重新来过。在亭子这个高点跳上墙边的木板走道，沿路进入下一个房间。在几个悬挂物间跳跃，最终抵达地面。要先扳动机关才能拿到挂在铁索上的瓶子。

抱着瓶子沿楼梯来到高处，打开被拴住的门，回到前一个房间。接下来只要把瓶子丢下去再挂在钩子铁索上，就能吸引Trico去咬，拉开一旁的铁栅。趁铁栅打开的瞬间滚到对面，将斜坡下的圆柱形物体推到顶部，再从侧面推落，形成竖立的状态。之后趁Trico拉开铁栅时推动圆柱体卡住铁栅，就能放Trico出来了。这里需要一定耐心，因为它会偶尔将注意力转移回男孩身上。

卡门后，Trico可能会被圆柱体吸引注意，可以用圆桶哄它快点过来。之后就与它一起跳上高处离开吧。出口前立有2个魔眼装饰，在不远处的石堆拔起头盔，抱到魔眼前按□键砸碎即可。

进入开阔场景后，推落轨道上的魔眼装置，然后指示Trico先跳到对面，并将它唤回。等它做好准备姿势，就勇敢地跳过去吧。慢动作的下落镜头中需要适度按键，否则未能反应过来的Trico可能会目送你落下深渊。

将轨道斜坡上的另一个魔眼装置推落，木桥开始崩塌。在石台上朝Trico跳去，这次它一样会救下男孩。逃跑的Trico跳上狭窄平台却无法稳住，需要小男孩爬上平台将卡住圆木的瓶子扔开，然后再度抓住Trico，才能一起来到更高的位置。

再度进入昏暗的遗迹。由于魔眼装饰的阻碍，Trico无法进入有敌人的房间。这里是相对比较复杂的一个机关，如下图所示，先攀上入口对面的小墙壁，抓住铁索后朝入口方向冲刺，就能因惯性而滑向魔眼。滑行中及时爬上高处，并于尽头快速跳上旁边可立足的平台，之后推落桥上的魔眼，放Trico进来消灭敌人。





战斗结束后，可以通过铁索机关再次来到魔眼所在的轨道，然后离去。也可以让Trico站在房间豁口处，直接跳上轨道。沿轨道前进，左转回到地面打开大门机关。抵达新的开阔平台后，巨大的魔眼挡住了去路。这次需要指示Trico站上左侧的石柱，来到走道右侧尽头，沿各类悬吊物攀爬跳跃，以此接近魔眼。

中途需跳跃、攀爬铁索，来到悬挂的大型木料时，得先等待木料这一侧下垂至极限，然后直线奔跑跳跃才能攀上魔眼下的挂饰。魔眼上有2处缺失了玻璃，需利用这2个空缺爬到顶部。

先爬上正面右侧空缺的平台上，来到魔眼背面后下落到木条上，移动至背面右侧，再用相同的方法爬上背面右侧的空缺，再度转回正面。此时需下爬攀住突起物往右移动，再往上攀爬，即可抵达魔眼顶部。



在魔眼顶部跳到悬浮物上，继续往上爬，最终推动魔眼下落。之后呼唤Trico跳到石柱上，小男孩再跳向它的身体。之后一起跳过几个石柱，最后在未下降的木桥前停步。操纵男孩跳上石壁上，进入Trico背后的高塔。

内部是螺旋阶梯，每段阶梯的尽头都是紧闭的铁栅，沿途还有铠甲士兵。在阶梯的中段有可以跳过的平台，只要拉动平台上的机关，就可以开门了。以相同的方法解开2次机关离开塔内，走上木条，在尽头处跳向对面的木板，没想到却坍塌了。发现小男孩的困境后，Trico跳过来攀住桥面。操纵小男孩落在Trico身上，再趁机跳进桥内，在外围右侧打开机关，落下桥面。



来到洞内的小广场后，Trico饿得趴下，需要寻找圆桶果腹。进入被矿车卡住的门，深处是个一片漆黑的洞穴，没走几步就掉了下去，立刻发现黑暗中的圆桶。但由于抱着圆桶无法跳跃，这里需要利用相隔的平台，逐渐将桶抛上去。如图所示，两个可以稳住圆桶的平台上有蓝色砖块

抱着圆桶喂给Trico后，它会重新站起。之后回到洞内，将卡住门口的矿车之一拉到尽头，攀矿车来到高处走道拉开铁栅，呼唤Trico推开另一辆矿车，进入室内。之后要利用Trico发光的眼睛与尖角照亮洞穴，避开地上的坑洞，顺利前进。也可以直接坐在它身上，指示它走过这段漆黑的通道。

来到漆黑洞穴的尽头，Trico可直接跳上高处，之后指示Trico站起（按R1+△比较有效）推开桥面，抵达高塔林立的开阔场景。如下图所示，Trico会跳到远处的石柱上，之后小男孩沿尾巴爬下跳入平台，再下行至绳索处才能继续前进。



通过绳索后攀上藤蔓，再走绳索，中途会有一些惊险的演出。最后抵达魔眼处将其推落，Trico就能过来了。在合适的位置下跳，只要落在Trico身上就是安全的。之后爬上Trico的身体，与它一起上跳2次，再次被魔眼阻挡。

操纵小男孩走上墙外的窄道，再侧身钻进石块缝隙，前进至魔眼处将其推落。由于小男孩无法安全下落，只能呼喊Trico的名字，等待它回到男孩的正下方，将他接住。

之后便是乘坐Trico继续登顶的过程，来到塔顶后发生剧情，他们再度落入深渊。

推动的过程中，男孩会摔落到下层的水中。不断呼喊Trico的名字，同时将岸上的木箱推落水中并拉向深处。Trico会聪明地将尾巴垂落下来，移动木箱到尾巴下方，跳上尾巴爬出去吧。



之后与Trico一起跳上遗迹的更高处，最终会来到有铠甲士兵的平台。安抚战斗后的Trico，发现它又饿了。

如图所示，需要进入一旁的栅栏将木箱推至缺口处，抱着圆桶走近并放在木箱上。之后爬上木箱，将圆桶抛出去让Trico进食。

圆桶巢穴

高塔林立之间，晴空白云近在眼前，由于Trico听见了同类的嚎叫，小男孩为了与它一起探清究竟，想方设法攀向更高的塔顶。没想到却遭到铁甲巨鹰的攻击，一同摔向深不见底的深渊。





再次回到眼熟的场景，其实就是早期来过的遗迹，但此时已经坍塌。男孩被勾在树上动弹不得，只能不断呼唤Trico。

指示Trico跳跃，最终它会跳到男孩上方的平台，将尾巴垂落。此时只要按△键抓住晃动的尾巴即可脱困。之后Trico自动回到地面，再次因饥饿趴伏在地。在它的附近就能发现圆桶的闪光，通过瓦砾从上方的缺口进入，如左图所示，需再次以抛掷圆桶的方式将它抱出去，喂给Trico。

与恢复精神的Trico继续前进，指示它站上左侧墙壁，让男孩从窗户爬出去。之后沿外围攀爬向石制的通道，从顶部进入通道后无视沿路被激活的士兵，跳跃奔跑回到被拴住的门前。



愤怒的Trico会破门而出，同时引起通道坍塌。这次要一路往回跑跳，千钧一发之际，Trico及时赶到，一起跳上更高的石台。

之后指示Trico跳向图中那块长有茵茵绿草的小石台，就可以继续前进了。

饱腹的Trico会一路向上跳跃，抵达遗迹的圆顶。指示它跳上圆顶左侧的小平台才能继续前进。阳台上出现拿着魔眼的铠甲士兵，男孩只好沿着尾巴下落到狭窄平台，一路攀爬至对面，想办法解决这些魔眼。

在对面的房间里有3个待激活的铠甲士兵，它们速度极快，建议进入后立刻钻进小洞中，3个敌人会聚集在某一边的洞口，之后从另一边离开，可以争取到一些自由时间。径直冲向阳台上手持魔眼的敌人并将它们撞倒，只要Trico有机会跳过来，就会解决所有问题。离去前可以在有缺口的栅栏里发现1个圆桶。



前进至有3个无头铠甲的地方，Trico的注意力会暂时被它们吸引。从之前的战场中抱来1个头盔，就可以按顺序激活它们，在最里面的无头铠甲身后有1个圆桶。之后乘上Trico，从高处最右侧的大窗口离开。

连续跳跃进入新的场景后，发现这里绿烟缭绕，一拉开栅栏Trico就跑得没了影。在冒出浓烟的缺口正中直接跳下去，可以落在Trico的身上。

接下来就如下图所示，首先跳上Trico前的大壶，指示它往前推壶，得以跳上小拱桥。之后进入左侧房间扳动机关，改变轨道方向，就可以亲自推动大壶了。

抵达新平台后进入角斗场，涌现大量的铠甲士兵，其中还有拿着魔眼的敌人，要优先将它撞到才能让Trico放开手脚。战斗后指示Trico看向铁栅间的大型齿轮机关，引它站起将机关打开。在左边的铁栅后可以拉出人力车，拖动人力车到阳光下，站在木板上指示Trico按下人力车，即可弹上二楼的铁格子。

来到二楼后，先把3个机关全部打开。这里会发现无头铠甲后有1个圆桶，需要在下层抱着头盔利用人力车一起上弹才能用头盔激活敌人。

在二楼的大阳台处下层的Trico叫上来。带着Trico来到建筑外围，沿屋檐走到尽头，指示它跳到右上方有水流的小平台。沿小溪进入后发现这是一个巨大的水牢，爬上Trico，指示它跳上水牢墙面高处的大门吧。

男孩需要率先跳落水中，多喊几声Trico才会跟着下来。如图所示，在带火光的铁栅后方有一个机关，需要从正下方的小洞潜入才能打开。水中的操作比较难控制，需要适时松开又按下×键才能调整男孩的方向。扳动机关后，水牢最底部的大洞也就打开了。爬上落水的Trico背部，用R1+左摇杆指示它看向大洞的方向，它会潜入水中，带男孩一起离开这里。



来到水牢的第二部分，这里的谜题看起来与上一个十分相似，但这次没有梯子让男孩直接爬上平台。如图所示，先操作男孩通过下方的小洞潜入到铁栅内，然后指示Trico上岸甩水，等它走上洒有阳光的高台后，再呼唤它跳下，波浪就会把男孩冲上机关处。



解开机关后，以相同的指示让Trico潜入水底大洞，继续前进。但由于水道太长，无力支撑的男孩还是与Trico失散了……

醒来的小男孩需独自前进，乘坐右侧的铁笼电梯来到上层。沿窄道过桥后继续往上攀爬，直到看见一条尾巴。利用尾巴跳上藤蔓，发现这尾巴居然属于当初曾袭击他们的铁甲巨鹰！

为了躲开巨鹰的袭击，得在外围攀爬前进，进入外侧房间。沿着蓝色砖块的平台前进，中途需要铁甲巨鹰将头撞进来形成平台才能通过。抵达圆形空间后跳上铁索，攀上最高处走进铁笼。



铁笼会被铁甲巨鹰击落，随后它直接离去，剩下男孩在铁笼里徒劳地走动。经过一段时间就会自动黑屏。等到屏幕亮起，拼命按R1呼唤Trico，它会挖开上方的石块从天而降。之后在铁笼内走动调整，来到下图所示的位置，以R1+□的指示让Trico将铁笼推到石砖地上。

之后便是考验玩家平衡感的时候了，如果铁笼子位置不好，需要操纵男孩不断左右走动去调整，直到能够从边缘的斜坡处滚落。

一路下落到有铁笼电梯的启动位置，让铁笼滚进圆阵的中央，才可以打开笼门重获自由。Trico再次因饥饿而趴伏在地，这次要带上笼子里的头盔，经由另一个铁笼电梯回到下层。

抱着头盔靠近无头铠甲，激活它之后先在平台上把它引到远处，之后冲进洞中把桶抱出来。



重复引开敌人与抛桶的动作，直到有足够的距离将桶抛上平台或抱着桶走上平台。成功后乘铁笼电梯回到上层喂食，让Trico恢复精神。

爬上Trico，指示它跳回对面，再沿着细小的石柱一路上跳，会回到被囚在笼子里的地方。指示Trico跳上自己的挖开的洞口，离开这里。

出去后沿左侧的山道前进，在山道的尽头继续上跳，抵达新的遗迹。铁栅门紧闭，男孩需离开Trico，沿着右侧的窄道进入遗迹，打开机关放Trico进来。从遗迹的另一个门离开，再进入新的遗迹内，发现第二个天线房。

跳落天线房后会激活敌人，Trico也因神秘波动而彻底失控，开始攻击男孩。被它吞下后会看到一大段剧情动画，直到最后男孩重新苏醒。

醒来后再次回到天线房，如下图所示，指示Trico站上墙壁，让男孩进入上方有火光的房间。





下落至底部扳动机关，让Trico进入。继续前进至矿洞内，右边的铁门是被拴住的，只能先进入左边的矿道。

来到矿道深处会看到一个明显可攀爬的高台，却怎么跳都够不到。呼唤Trico让它勉强钻进矿道，最后借着它的头部跳上平台。进入另一条矿道后，打开被拴住的铁门。

开门后一边呼唤Trico钻进矿道一边前进。中途会有一个铁栅，拉动机关让Trico通过，之后却卡住无法继续。松手接近它时发生坍塌，陷入重重黑暗。Trico昏了过去，男孩只能从它巨大的身躯旁通过，回到瓦砾外。无计可施之下，沿着蓝色砖块往外走，却在尽头激活了铠甲士兵。调头往回跑到尽头，Trico会再度施救，将敌人尽数击溃。战斗后他们来到了接近高塔的位置，看起来终点就在眼前。

爬上Trico，跳过石柱抵达不远处的木板走道。然而2个魔眼再次阻挡了他们的道路。为了解决魔眼，要操纵男孩从断口处跳下，通过不断攀爬接近高塔。抵达高塔的外墙后往右前进，之后会有一段连续跳跃，很容易跌落深渊，建议让男孩走到边缘出现硬直动作后再起跳，就能跳出最远距离。想要解零死亡奖杯的玩家可以先把存档备份，并且在跌落时立刻重启游戏。

好不容易终于抵达了魔眼的所在处，推落其一后却出现了无数的铠甲士兵。Trico勇敢地救下了受制的男孩，再次与他一起从高空跌落……

高塔之上

本以为终于可以来到这个传说中的巨鹰巢穴的最高处，没想到却被铠甲士兵层层围攻，小男孩也落入敌手。危急之下，Trico克服了对魔眼的恐惧，英勇地夺回了小男孩。它在惊险的摔落中展开了巨大的双翼，勉强滑翔至另一座石塔。不断跌落的Trico与男孩再度远离了触手可及的高塔……

下落的Trico第二次扒住木头走道时，小男孩就可以开始行动了。沿木道走到右侧尽头打开机关，可Trico却再度摔到下方。之后需要跳上突出的石条，落在下方Trico身上才可获救。再次打开外围右侧的机关，这次Trico总算是走进去了。它会探头出来，把跳过来的男孩接住。

沿塔内的阶梯前进，再爬上Trico一起跳跃，最终抵达右侧的屋檐上。屋檐的尽头上方有一个可以立足的平台，跳上去就会发现新的入口。呼唤Trico一起进入内部，黑暗中出现了铠甲士兵。等BGM平复后安慰Trico，再把门外的魔眼推到尽头，沿左侧的楼梯来到机关处，使桥面下落毁掉魔眼。

然而Trico才刚走上桥面，就遭到了铁甲巨鹰的袭击。为了帮助Trico脱险，小男孩要再次扳动机关落下桥面。然而下落后Trico依然受制，此时操纵男孩从高处落到它身上，然后来到铁甲巨鹰的尾巴处。如图所示，按住○键搬动敌鹰的尾巴到铁栅内，再扳动机关夹住它的尾巴。





再次下落到Trico身上，这次跳上铁甲巨鹰的脑袋，攀铁索爬至顶部，推落矿车砸在铁甲巨鹰的头上。这一击将它的头盔与角撞碎，随后它恢复清醒，就这么飞走了。男孩回到重伤的Trico身边，一起摔进了石塔的最底部。

Trico将光镜吐出，终于可以再次用聚光引导Trico发动雷光攻击了。为了救回濒死的Trico，小男孩需要寻找4个圆桶喂给它。首先炸开Trico身后的黑色矿车，里面会有2个圆桶。只要抱着圆桶走到它嘴边，它就会乖乖地吃下去。

接下来是沿紧闭矿门右侧的瓦砾爬上去，攀爬铁索至高处，用雷光炸开阻碍物，也可以找到2个圆桶。

喂下4个圆桶后自动进入剧情。男孩在恢复精神的Trico怀里醒来，继续这场惊心动魄的冒险。

爬上Trico一起向上跳跃，中途会遇到站在阳台里的铠甲士兵，举起光镜发动雷光攻击，将它们一一击破吧。

最终跳到机关桥所在的位置，以雷光打开紧封的木板，指示Trico一起进入第三个天线房。这次男孩不再束手无策，只需要以雷光攻击发出波动的天线就能直接离开。外面已是黄昏时刻，而白色的高塔就在不远处，但四处都挂满了诡异的魔眼。

Trico会起立站在外壁上，让男孩来到建筑的顶部。从这里可以用雷光攻击挂在远处的魔眼，让Trico继续向高处前进。用相同的方法破坏掉沿路的所有魔眼，直到抵达看起来已经没有出路的石塔，指示Trico看向外壁左上方的灯台，继续往上跳。



如左图所示，当来到这个明显有攀爬渠道的平台时，小男孩就可以落地了。沿石条与木道前进至建筑物的另一边，打开内部机关放Trico进入。



破坏魔眼后，这次Trico会先后退，然后助跑进行长距离跳跃，抵达对面的平台。

打开石塔内部的机关，再次通过外壁的灯台往上跳。阳台上开始出现铠甲士兵，用雷光将它们统统击落吧。以相同的方法不断上行，抵达如上图所示的石塔时，操纵小男孩从大缝隙的铁栅出去，沿楼梯与窄道来到上层，就可以打开机关升起桥面。

跳至对面，这就是离白色高塔最近的石塔了。在破口处的瓦砾会看到提示的蓝色砖块，之后沿外壁阶梯抵达上层打开机关，升起桥面。

两边的桥面连为一体，先让Trico过来，指示它看向白色高塔。当它忽然往后走且BGM响起时不要惊慌，Trico只是在计算距离，以求再度助跑，飞向白色高塔！

抵达高塔，出现大量的敌人，如果想解除战斗类奖杯，这里就是个好时机。一旦出现举着魔眼的士兵应该优先撞倒。注意高处4个阳台上还有敌人，需要用雷光炸掉。



战斗后来到白色高塔的正面，用光镜打开通往塔内的大门。塔内全是冰冷的寒气，来到用光镜上升的机关平台时，发现顶部紧闭，无法前进。接下来如左图所示，抱着Trico的尾巴进入平台的缺口处，就能自然下垂到平台下方。

下方的走道内有8个光镜机关：2个可以正常打开；4个被无头铠甲挡住，需要用头盔激活；2个在铠甲士兵背后。被士兵追击时可以回到尾巴所在的内部，跳上其他平台以雷光将它们击溃。搞定8个机关后爬着尾巴回到上层，这次就可以升起平台，抵达新的区域了。

新区域又一次涌现大量铠甲士兵，在高处也有趁机抛矛的敌人。苦战后用光镜聚光射向顶部的圆形物体。进入落下的物体后，小男孩立刻被关了起来，经过漫长的上升过程，他们来到了满是圆桶残骸的地方，这里还有1个漏网之鱼可以喂给Trico。

爬上Trico并沿着不规则圆柱往上跳跃，抵达风扇般不停转动的大型机关。从Trico身上跳下圆柱，钻过连接处的窄洞，发现被神秘液体包围的球体。用光镜照射会使液体回缩，但注意不能让它完全回缩，不然会很快反弹。一边让液体回缩，男孩逐渐靠近球体，然后趁机跳上外部框架，快速地往上攀爬。

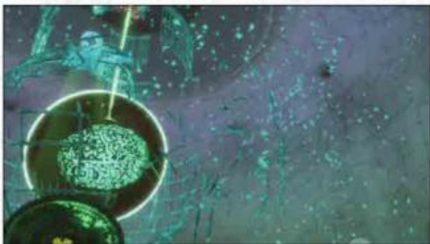




爬至顶处，外围的一圈设备正在不停转动，而停止风扇的机关就在上面。直接跳上去找到光镜机关，使风扇停下。之后呼唤Trico，它会趁机跳上去。确定Trico离去后松开机关，然后如图中所示，直接跳上外围的铁栏，爬到外部与正眺望远方的Trico重逢。

再度靠近高塔核心时，大型机关突然启动，无数的巨鹰飞了回来，剧情后Trico被摁倒围攻，玩家得以继续操纵男孩。首先找到在地上闪闪发光的光镜，接近时男孩被甩出塔外，险象环生，总算回到塔顶。此时塔上围攻Trico的共有7只敌鹰，只要碰触到每一只，就能解锁奖杯。

成功捡回光镜后，Trico的尾巴掉进核心机关内。跳进机关内部，抱着尾巴来到最下层，举起光镜攻击神秘球体。外部的框体被打破后，雷光终于射中球体，一切就都结束了。



在欣赏了一大段催人泪下的结局动画后，玩家需亲手发出最后的指示。Trico与小男孩的冒险也就此落下了帷幕。

奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
最后的守护者	白金	获得所有奖杯
即使分隔两地	铜杯	完成游戏
一刻旅人	金杯	在5小时或以内完成游戏
刹那旅人	银杯	在15小时或以内完成游戏
片刻旅人	铜杯	在30小时或以内完成游戏
内行旅人	金杯	在不失败的情况下完成游戏
满桶	金杯	让TRICO吃下所有圆桶
念念有词	银杯	聆听完所有暗示
祭典衣着	银杯	完整收集所有服装和道具并装备在少年身上
百发百中	铜杯	向铠甲士兵扔掷圆桶或壶达20次以上
面具之下	金杯	击败并拔除铠甲士兵的头盔达10具以上
铠甲背部	银杯	持续抓住铠甲士兵的背部达30秒以上
雷光操纵者	铜杯	以TRICO的雷光攻击击败铠甲士兵达20具以上
千钧一发	铜杯	以TRICO击败扛起少年的铠甲士兵达20具以上
只属于我的巨鹰	银杯	将TRICO全身上下施以彩绘
练习的成果	铜杯	让TRICO成功接住圆桶20次以上
巨鹰的秘密	金杯	目睹TRICO解决内急之处
圆桶搬运工	银杯	将2个以上的圆桶重叠并移动10公尺以上
抵抗者	金杯	持续逃离在天线房暴动的TRICO达3分钟以上
巨鹰巨背	铜杯	被人力车的向上推动后降落到TRICO的背上
所有敌鹰	铜杯	接触所有敌方巨鹰
迅速拔矛	金杯	将所有被铠甲士兵射中的矛迅速拔出
项圈	铜杯	让TRICO的头钻进每一个洞里
救命绳索	银杯	坠下时靠TRICO的尾巴获救10次以上

难点奖杯

速通与零死亡奖杯

无视圆桶等所有不必要的要素、熟记主线流程、跳过所有剧情动画，这些都是速通所必须的。但成功的关键还是在于Trico的反应，考验玩家能否正确下达指示。就如系统部分所说的一样，发出提示时一定要简洁而准确。

速通过程中，可以同时挑战零死亡奖杯，最容易出事的是平台间的长距离跳跃，其实只要操纵小男孩走到最边缘，出现踉跄的硬直后再起跳，就能跳出最远距离，规避摔死。利用PS+的备份存档功能，或者在情势不妙时立刻重开游戏读取check point，即可顺利完成。

收集类奖杯

本作的三大收集要素藏得极深，受限于篇幅的问题，本文并未收录。请留意UCG官方播客后续公布的全收集相关视频。

战斗类奖杯

●百发百中

朝敌人扔掷圆桶或壶20次以上，只要扔中就算一次判定。比较容易完成的地方是后期男孩从铁笼中脱困后，为了给Trico寻找圆桶而乘坐铁笼电梯抵达的下层。这里只有1个敌人，激活它之后用圆桶扔它，达到指定次数即可解杯。

●面具之下

Trico将敌人拍得躺倒在地时，立刻跑到头部旁按○键握住，之后朝反方向推动左摇杆就能拔掉头盔。

●雷光操纵者

其实流程中有不少必须用雷光才能解决的敌人，玩2个周目左右就够数了。也可以在终盘涌现大量敌人时进行攻击。

●千钧一发

Trico在附近发飙时放任敌人抱起男孩，它就会优先解救男孩。达到指定次数后即可解杯。

●铠甲背部

这是比较棘手的奖杯，必须在敌人拿起武器面对Trico时，小男孩绕到它背后跳上去抓住，维持30秒，问题是Trico有可能在中途就直接把敌人拍死。比较容易解的地方在第一个天线房，唤醒Trico后所有的敌人都会拿起武器。此时快速绕到它们背后，选最近的一个跳背即可。

●所有敌鹰

在终盘的高塔之上，男孩乘敌鹰飞回到平台后，逐个跳上总计7只敌鹰即可解杯。

●迅速拔矛

一旦进入下一大场景或Trico抖毛将矛抖掉，就会无法解锁这个杯。要求在每次战斗之后立刻检查Trico的身体，拔掉所有长矛。

特殊类奖杯

●祭典衣着

二周目开始后，游戏中主菜单的"选项"下会增加"道具"一栏。根据喂食圆桶的总数依次解锁1个挂饰、4件服装以及"羽毛喷漆"。挂饰和服装总共需要喂64个桶，全部穿一次就能解锁此奖杯。

●只属于我的巨鹰

喂食圆桶96个，得到"羽毛喷漆"后对Trico使用，直到解锁奖杯。

●练习的成果

投喂要注意距离，确保Trico眼睛亮起黄色光芒后，投到它嘴巴附近才会直接接住。

●巨鹰的秘密

游戏过程中会出现Trico方便的动作，某些时机有较高几率出现。首先是中途进入矿坑小广场前，有一块绿草茵茵的大石头。还有就是终盘停下风扇机关，看到Trico跳上去后立刻跟进，有较高几率看到它在坐下前解决内急。距离太远不会跳杯，但太近又无法触发，请多次尝试。

●圆桶搬运工

其实在游戏一开始就可以完成这个奖杯。首要条件当然是现场同时有2个以上的圆桶，将其中一个圆桶带到平地，按○键放下，直到这个圆桶以竖立的方式立在地面。之后将第二个圆桶搬过来，靠近后可以按×键叠在上面。抱起重叠的圆桶直线前进直至跳杯。需多次尝试。



●巨鹰巨背

人力车只在角斗场里出现了一次，如果直接在铁格子底下使用，弹上去后就会抓住铁格子。如图所示，把人力车拉到阳光的边缘处，确保弹上去后正好抓不到铁格子，之后就会呈抛物线落下，恰到好处地落在Trico背上。



●救命绳索

参考下图，当Trico扒住墙体不上不下，只能苦苦挣扎时，爬到它的尾椎部松手下落，就会出现慢动作的获救镜头。这时只要抓住尾巴就算一次判定，如此反复几次即可解杯。





软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

栏目主持 纱迦

Xbox One S 国行终于发售。由于国行版的一些特性，市场反响不算热烈，另外也有部分玩家对于这个机型的意义还不是很清楚。以参见本期的专门评测。这里纱迦只说一句：HDR 就是好！

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1800元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
	总计	1840元
	近期推荐购入指数	6

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。



▲16GB的记忆卡足以满足日常使用，当然如果是土豪，可以直接选购最大的64GB记忆卡。

点评

本周 PSV 主机的售价继续小幅攀升，不过幅度不大，还处于玩家可接受的范围之内。很多玩家提到目前破解 PSV 的售价已经赶上了 PS4 主机，到底是买 PS4 好还是 PSV 好？对于家用机和掌机的选择，我们觉得主要还是根据玩机环境来定的，当然从游戏的整体素质上说，PS4 肯定是更胜一筹，而且掌机由于手游的冲击，现在单纯给掌机开发游戏的厂商不多了，像 Square Enix 早被冠上了“手游大厂”的名号，甚至 Square Enix 的很多员工还曾拜访过腾讯，取经手游内置收费该怎么做。Konami 这样的厂商也准备把《PES 2017》搬到手机平台，而不是 PSV 上，这些或多或少都说明了一些问题。当然掌机的操作感依旧是手机无法比拟的，而且 PSV 破解后可以安装各类模拟器也可以最大程度的满足儿时情怀，这也非 PS4 可比，所以挑选主机的事，还是交给玩家自己吧。

最近也有很多玩家咨询购买 PSV 多大的记忆卡合适，从现在 PSV 的游戏容量来说，8GB 可以拷贝 3 ~ 5 个游戏，16G 的可以装下 5 ~ 10 个，32G 的基本上能放进去 10 ~ 15 个，64GB 的则最多可以装下 20 多款游戏。从实际角度来说，5 ~ 10 个游戏基本上可以应付日常玩耍了，所以我们推荐 16GB 的套餐自然也是很有道理的。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡）	1400元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1800元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV-2000主机（港版、32GB记忆卡，HENkaku自制系统）	2000元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元
PSV原装耳机（港版）	120元		

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1550元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1620元
	近期推荐购入指数	8

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

由于《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的发售，3DS 的市场行情继续上涨，而且可破解小屏机型 N3DS 现在也开始缺货，目前市场上基本都是 N3DS LL 的大屏主机。上涨之后，目前 A9LH 引导的 32GB 存储卡 N3DS LL 主机套餐价位已经上升到了 1550 元，64GB 套餐的要再贵上 100 元。而且已经发售的《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》同捆主机也已经被破解，售价在 2000 元左右，黄色皮卡丘破解版，售价在 2100 元左右。可以说现在的市场行情基本上处于小屏主机未破解，大屏主机全面破解的情况，即便是限定版也难逃例外。当然如果你想要不破解的限定版主机，记得一定要和商家说一声，以免到货后商家直接去破解。

由于《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的发售，很多破解玩家开始尝试运行正版游戏，这其中有不少旧款 3DS 的玩家发现在 GateWay 3DS 最新的 11.2 虚拟系统下运行报错，其实这就和系统版本有很大关系，旧版 3DS 玩家有很大一部分的原始系统还是 4.5，此版本即便是虚拟系统也无法运行《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》，惟一的解决办法就是刷写 A9LH 系统，同时使用 GateWay 3DS 引导插件，这样便可在继续使用 GateWay 3DS 的



▲《精灵宝可梦 太阳/月亮》的限定主机也可以刷写 A9LH引导，如果是第一次购机，限定版也是很不错的选择。

情况下，运行《精灵宝可梦 太阳/月亮》了，如果你没有动手能力，也可以寻求商家的帮助，刷写大概需要一小时的时间，整个操作还是比较麻烦的。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，原生11.0，不可破解）	1080元	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	300元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1550元	SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，64GB存储卡）	1650元	SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim（1TGB，港版）	2380元
总计		2500元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

上期的风向标错过了报道，所以我们先要通知大家，国行PS4 Slim已经正式上市了！不过主机目前在国内的很多电商平台暂时还没有货源，现在自营平台价格最低的是某号店，比官方2199元的定价要便宜100元，至于线下的门店商家，现在的价格和官方相差无几，在2200元上下。所以如果选购国行的话，倒是可以到上面提到的电商平台去看看。虽然国行主机已经上市，不过港版PS4 Slim并未降价，这点和之前的PS4时代的国内行情差不多，国行、港行并驾齐驱，价格相差无几，玩家按自己的需求选择就好。

另外，最近发售的《最终幻想15》限定版主机国内也已经有货，要注意的是同捆主机并不是PS4 Pro，而是PS4 Slim，玩家不要买错了。价格上，国行同捆的是500GB主机，线下商家的报价在2650元左右，港版的同捆主机是1TB，报价在3100元上下，想要入手的玩家也不要选错容量。至于PS4 Pro，目前国内依旧只有美版主机，报价在3400元左右。一直断货的PS VR，由于国行上次的补货，市场价格也开始跳水，整体售价比之前低了将近1000元，已经和美版的价格相差无几，所以想要买PS VR的玩家可以直接选择国行了。当然，这个月的17日，日本地区还会对PS VR进行补货，届时国内会不会再次补货目前还不得而知，觉得报价高的玩家还可以继续等待。



▲《最终幻想15》限定版主机国行报价是2599元，不过早已缺货，目前只有部分线下商家有售，售价略有小幅提升。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 Slim（500GB，国行）	2199元	PS VR（国行，同捆摄像头+体感手柄）	4880元
PS4 Slim（1TGB，国行）	2399元	2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
PS4 Slim（500GB，港版）	2180元	2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 Slim（1TGB，港版）	2380元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 Pro（1TGB，美版）	3400元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS VR（国行，标准版）	3980元	高仿索尼HDMI线	45元
PS VR（国行，同捆摄像头）	4300元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（美版，500G，白色，无Kinect）	2200元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2080元
近期推荐购入指数		7

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

Xbox One在国内的市场行情基本上一直比较混乱，现阶段500GB的的Xbox One S，售价在2200元，比起上周也有了小幅上涨，而1TB的主机，价格和之前相差无几，还是在2550元上下。需要提一下，目前Xbox One S都是美版主机，很多玩家咨询是否有港版，只能说现在还没有上市的消息，等到上市之后，价格也一定会再低上一些。而老款的Xbox One，目前基本上都是港版主机，500G同捆游戏的价格在1550元左右，1TB的则要1650元左右，对比之前也有一些上涨。当然如果你选择Xbox One的话，目前还有海淘渠道可以选择，美国即将迎来圣诞节，微软在自家的官方网站出售Xbox One，可以免费获得一款游戏外加一个额外赠送的无线手柄。而在日本亚马逊上，同捆《BF1》的Xbox One干脆只要19800日元，折合人民币约为1194元，加上邮费也不算太贵，不介意画面提升的玩家，其实不妨选择旧款的Xbox One体验一下。



▲Xbox One目前处于大跳水状态，不介意S版画面增强的话，旧款机型也是不错的选择。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One S（美版，500GB，白色，无Kinect）	2200元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One S（美版，1TB，白色，无Kinect）	2550元	原装HDMI线	280元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元	组装HDMI线	50元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元		

市场报价信息更新截至2016年12月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 纱迦 美编 NINA

迟来的白色4K精灵 Xbox One S全面介绍

自 2016 年 8 月以来，Xbox One 在美国连续 3 个月超越老对手 PS4，让这场看似胜负已分的次世代之争突生变数。Xbox One 热卖的背后，最大功臣当属微软于 8 月 2 日推出的 Xbox One 改良机——Xbox One S。Xbox One S 不仅更轻更小，而且提供了 4K、HDR 等全新功能，让体验过的玩家无不发出“早生三年有多好”的感叹。如今 Xbox One S 的亚洲版已于 11 月底推出,国行版也已于近日上市。下面就让我们来看看这个迟来的 4K 白色精灵，究竟有哪些令人心动的进化！



认识Xbox One S

Xbox One S卖点快速看

- 最大支持2TB硬盘
- 体积比原版小40%
- 内置宽电压电源
- 支持4K和HDR
- 可以竖放

对比Xbox One S和Xbox One

项目	Xbox One S	Xbox One
Xbox One游戏	全部支持	全部支持
对应向下兼容的X360游戏	全部支持	全部支持
HDR视频串流	可以	不行
HDR画面游戏	部分游戏可以	不行
4K蓝光	支持	不支持
Kinet One	支持，但需要转接口	支持
竖立摆放	可以	不行
硬盘容量	500GB、1TB、2TB	500GB、1TB

内置电源 头顶青天

和索尼的 PS4 相比，微软的 Xbox 主机一直都存在一个黑点，那就是外置电源。而且 Xbox 的外置电源不仅大，而且重。如果你和笔者一样，有过背着历代 Xbox 出门的经历，一定对这点深恶痛绝。Xbox One S 终于解决了这一历史遗留问题，顺应民意地采用了内置电源。这个变化实际上又给 Xbox One S 减了负。

不采用宽电压是 Xbox 主机另一个不讨人喜欢的地方，这一点同样被 Xbox One S 改写了。虽然我们这次是国行主机评测，但是从之前到手的美版 Xbox One S 来看，美版主机支持 110v ~ 240v 宽电压，在国内可以直插。

全新工艺 更小更强



相比 Xbox One，Xbox One S 的体积减少了大约 40%。这是一个什么概念呢？从这张照片就能很直观地看出来。Xbox One 在长宽高方面都有所减少，导致重量也有所明显下降。

内置电源却更小更轻的 Xbox One S，是多项全新工艺的结晶。首先是台积电 16nm FinFET 工艺大幅缩小了核心处理器的面积与发热量，降低了散热需求，同时还保持了运行时静音的特性；尽管内置电源，但垂直抽风设计的散热系统保证了主机在较小空间也能保持良好的散热效率；内置电源整体功耗相比原版也有大幅度的降低，进一步减轻了主机的负担。

国行特色

实机上手后发现，国行版 Xbox One S 的位置只能选择中国，语言只能选择中文（简体），这意味着国行玩家依然只能访问国服。借助于 Xbox One 独特的生态系统，任意服的用户都可以用自己的账号在国行版 Xbox One S 上登录以及正常使用，此外如果玩家有在海外服购买过国服上有的游戏，也可以直接在国行版 Xbox One S 下载国服版游戏。但像《战争机器 4》这种只有海外服才有的游戏，就没办法下回来了。

国行版 Xbox One S 可以直接运行海外版游戏光盘，并能正常下载游戏更新。

外观与配件

Xbox One S 的外形由新锐工业设计师金胜贤（Andrew Kim）操刀，主机通体采用未来感十足的哑光白色，与此前黑色为主的 Xbox One 相比明显更上档次。而且 Xbox One S 还支持竖立摆放，更加节省生活空间。不过 Xbox One S 竖放需要专用支架，在海外购买 2TB 版本直接赠送支架，否则就要多花 20 美元购买。而在国行配件里，我们目前还没有看到 2TB 套装和支架的身影。

前面板



①出仓键
②电源键
③同步键
④USB 3.0接口
⑤蓝光光驱
⑥红外线遥控

和 Xbox One 相比，Xbox One S 前面板的变化，主要是同步键和 USB 接口的位置不同。原本同步键和 USB 接口都位于 Xbox One 的左侧，如今同步键移到了前面板右下方、电源键的下面，由于和面板下方一样都是黑色，不仔细看还真挺难发现的。而 USB 接口则移到了前面板的左下方。

Xbox One S 的电源键有了不一样的设计。Xbox One 的电源键采用感应式，就算玩家不直接触碰，也可以开关机器。但过于灵敏的设计使得电源键容易被误按，家人无意中开关主机的事情想必各位玩家都有所经历。如今 Xbox One S 的电源键改为实体按键，必须按下去才会有效果，从而避免了类似悲剧的发生。

后面板



①电源接口
②HDMI 2.0输出口
③HDMI 2.0输入口
④USB 3.0接口1
⑤USB 3.0接口2
⑥红外接口
⑦数字音频输出接口
⑧LAN网线接口

相比 Xbox One 后面板的 9 个接口，Xbox One S 只有 8 个接口，被取消的那个接口就是 Kinect One 的接口，不得不说这是一件很尴尬的事。其他接口只是位置稍有不同。当然，Xbox One S 依然可以使用 Kinect One，只是你需要一个 USB 转换头。玩家可以在 Xbox 官网申请免费获得这个玩意儿，国行用户也不用担心。

主机版本

Xbox One S 在海外上市之后，推出了多个同捆套装，包括《BF1》、《COD 无尽战争》、《战争机器 4》等，其中《战争机器 4》同捆版还是少见的红色。在本次测评中，我们使用的机器是 500GB 国行版，包装里附带的东西如下：

- Xbox One S主机
- Xbox One无线控制器
- 电源线
- 高速HDMI线
- 《明星高尔夫》下载码
- 《决战喵星》下载码



如今微软中国力推的是 3 款 1TB 的 Xbox One S 套装，分别同捆 3 款国产精品游戏：《蜡烛人》、《你的玩具》、《无冬 Online》。这 3 个套装的其他内容与 500GB 版相同，只是去掉了《明星高尔夫》，换成了上述 3 款游戏。这 3 个套装的价格都是 2699 人民币，加 Kinect One 和转换头的版本是 3799 人民币。

哑光白手柄

Xbox One S 同捆的手柄采用和主机一样的哑光白配色，不过是普通手柄，不是精英手柄。和此前发售的白色手柄相比，哑光白手柄的 Xbox 按键不太突出，与手柄外款浑然一体，另外背部握把采用了防滑设计，虽然看不出来，但一上手便能体会到。哑光白手柄已自带 3.5mm 立体声耳机插孔。



4K和HDR

Xbox One S 的真正卖点是 4K 和 HDR。今年 11 月，PS4 Pro 已经在全球开卖，为主机用户带来 4K 和 HDR 的直观感受，也让不少游戏达到了 60 帧水平。有鉴于此，中国 Xbox One 玩家自然也会对 Xbox One S 有所期待。虽然 Xbox One S 的平级对手实际上是 PS4 Slim，而不是 PS4 Pro，但 Xbox One S 的进化点也不小。

4K还缺游戏

Xbox One S 的 CPU 维持原版的 1.75GHz 不变，GPU 则从原本的 853MHz 提升至 914MHz，提升达 7.2%。另外独立于主板外的 Wi-Fi 无线网卡升级为 802.11ac 规格。性能上的微小变化，显然并不能给 Xbox One S 带来质变。因此尽管 Xbox One S 支持 4K，但只有视频播放支持原生 4K，并没有真正的 4K 游戏。不过 Xbox One S 在进行游戏时，依然会将分辨率插值提升至 4K。当然插值 4K 和原生 4K 无法相提并论，但也绝非强制拉伸，大部分游戏画质都略有提升。值得一提的是，在 Xbox One S 发售后、PS4 Pro 发售前的时间内，有不少海外玩家将 PS4 接到 Xbox One S 上实现伪 4K 效果，在 Youtube 网站上有不少类似的影像，吃瓜群众的评价还不错。当然随着 PS4 Pro 的发售，此类做法已经销声匿迹。

Xbox One S 的 4K 真实实力是支持 4K 蓝光播放以及 4K 超高清串流播放。不过后者目前在国内没有太多空间可以发挥，因此仅剩下 4K 蓝光来发挥 Xbox One S 的实力。Xbox One S 是目前全世界最便宜的 4K 蓝光播放器。而随着国内 4K 网络视频的普及，相信 Xbox One S 的实用性也会不断提升。

HDR很好很强大

HDR是近年电视行业的爆点，它补齐了电视的最后一块短板——亮度动态范围。HDR是目前惟一能从亮度、色彩、对比度三个维度同时做到全方位改善电视画质的技术，它对于电视的发展来说重要性远大于4K。而对于游戏玩家来说，现阶段HDR对于游戏画面的提升效果同样远强于4K。

目前已经有部分Xbox One游戏在Xbox One S上支持HDR，从而表现出更丰富逼真的游戏画面，尤其是在高光和阴影中的画面细节将会更加丰富。目前支持HDR的Xbox One游戏如下：

BF1
杀出重围 人类分裂
最终幻想15
极限竞速 地平线3
战争机器4
杀手47
NBA 2K17
核心重铸
坦克世界
Pure Chess Ultra

预定于明年1月推出的《生化危机7》也将对应HDR。

如何开启4K和HDR

要想开启4K或HDR效果，玩家需要进入“设置”，然后选择“显示和声音”的“视频输出”。通过“电视分辨率”可以选择4K分辨率，而选择“高级视频设置”还能看到具体的性能。在Xbox One S上，这里能看到50Hz、24Hz、HDR、4K、3D的5个选项。点击4K电视详细信息，还能看到进一步的说明，这样就能知道你的显示设备究竟能实现什么效果。

需要注意的是，4K和HDR对硬件有一定的要求，如果不能达标的话则无法享受对应功能。首先自然是需要显示设备支持4K和HDR这两种标准。4K电视和显示器自不用说，HDR目前基本只出现于电视上，几乎没有消费领域的HDR显示器。而HDR还有阵营之分，目前有两种规格方案，一种是Dolby Vision（杜比视觉），另一种则是HDR10。Xbox One S和PS4 Pro同属HDR10阵营，一般来说除了LG和Vizio是杜比视觉HDR外，其他大厂的电视都是HDR10阵营。

要想开启4K功能，电视要有HDMI 2.0接口并支持HDCP 2.2技术。而想开启HDR功能，你的电视需要有HDMI 2.0a接口。除此之外，当然还需要有一条高性能的HDMI 2.0a线。Xbox One S附带的HDMI线可以正常使用，但效果只能说是中规中矩。

4K 电视详细信息
您的电视支持 4K。
帮助
电视分辨率
您的电视支持 4K UHD (60Hz)。
观看电影和电视
您的电视支持频率为 24Hz 的10位 4k 分辨率。
您的电视支持频率为 50Hz 的10位 4k 分辨率。
您的电视支持频率为 60Hz 的10位 4k 分辨率。
您的电视支持 HDR 视频。
玩游戏
您的电视支持频率为 60Hz 的10位 4k 分辨率。
您的电视支持 HDR 游戏。

实际体验

我们特意选择了两款支持HDR的国行游戏来说明Xbox One S的HDR功能，这两款游戏分别是《极限竞速 地平线3》和《最终幻想15》，同时它们也正好对应了两种不同的HDR类型。

《极限竞速 地平线3》

《极限竞速 地平线3》可以说是笔者目前为止体验过HDR效果最棒的主机游戏。《极限竞速 地平线3》的HDR效果需要进入游戏后在设置中更改，这个选项名为HDR亮度。《极限竞速 地平线3》强就强在能够自定义HDR亮度，你可以手动选择，选择的时候就会看到游戏画面随之发生惊人的改变。系统会提示玩家调至FZ标志正好看不见的程度，事实上再往上的话也没有什么变化了。

从这里的两张屏摄不难看出，开启HDR效果后，地面的细节明显丰富了很多。而天空的云朵也显得更加真实。而这只是观看印刷出来的照片效果，实际上的区别还要更加惊心动魄。



《最终幻想15》

如何开启《最终幻想15》的HDR效果，一开始着实让笔者犯了迷。一般来说，除了《极限竞速 地平线3》这种通过游戏设置来开启HDR的游戏外（PS4和PS4 Pro的《最终幻想15》也是如此），其他游戏在游戏正式开始时就会友好地提醒玩家是否开启HDR功能，



不过《最终幻想15》既没有这种提示，也没有这种设置。最后笔者通过电视的输入信号才判定，《最终幻想15》是自动开启HDR功能的。只要你的电视支持HDR，那么在Xbox One S上游玩《最终幻想15》时就会自动开启HDR效果。由于缺乏直观的对比，《最终幻想15》的HDR效果给人感觉没有《极限竞速 地平线3》那么明显，不过在强光、背光时的画面细节还是要比无HDR时丰富一些，尤其是烈日当头的场景中。

总结

从某种意义上来说，晚出3年的Xbox One S才是真正的Xbox One，如果当年微软一步到位推出Xbox One S，想必次世代战争的结局会有不同的走向。不过这也意味着，Xbox One S并不是Xbox One的后继机。Xbox One在玩游戏方面，除了能让部分游戏画面变好之外，基本没有什么大的提升。如果你有一台还能正常运行的Xbox One，又对4K蓝光不怎么感兴趣，那么我们不向你推荐Xbox One S。但如果你没有Xbox One，或是近期想换一台Xbox One，那么Xbox One S绝对是当下的不二之选。毕竟它多了很多功能，硬盘容量又大，价格却并没有变高。要知道距离明年的天蝎还有至少11个月时间，买台Xbox One S来对付未来的各种大作还是很值的。

栏目主持：稀饭





游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

《最终幻想》的游戏之最

要说本期最重要的内容，自然是《最终幻想 15》的发售，而且是国行同步，所以无论是对等待了多年的老玩家，还是对国内的整个游戏圈子来说，都是一等一的大事。虽然《FF15》让大家等了整整 10 年，但对于整个系列即将达到 30 周年的漫长生涯来说，倒也算不得惊人，而如果回顾系列过往的纪录，你们会发现，《FF15》那长得惊人的开发时间，也只不过是系列创造出的惊人数据之一而已。那么《FF》系列还有着什么样的惊人纪录？让我们来一一告诉大家吧。

预算规模最大的日式角色扮演游戏

时间回溯到雅达利时代——甚至是 PC 仍然是惟一游戏平台的年代，游戏开发预算是个令人陌生的词汇，因为一个脑洞大开的程序员就可以搞定一款游戏的开发。但是到了如今，游戏开发预算金额后面的“0”数量已经开始超越那些在视觉效果上极尽华丽而且演员阵容让人眼花缭乱的顶级电影大作。但在日式角色扮演游戏领域，大成本的作品仍然不是那么常见，近年随着日本地区家用机市场不景气，能够有心气开发大制作 JRPG 的厂商就更少了。但是作为 JRPG 的代表性作品系列，《最终幻想》却仍然维持着对于作品的高投入，而且早早地就创造了日式角色扮演游戏中最高预算的纪录，而创造这个纪录的作品也是系列当中名气最大的一作：《最终幻想Ⅶ》。这款在 1997 年发售的系列巅峰之作，制作预算达到了 4 千 500 万美元，而宣传费用因为得到了索尼美国和欧洲分部的援助，预算更是达到了惊人的 1 亿美元。也正因为如此，史克威尔甚至买下了大名鼎鼎的《周六夜现场》（Saturday Night Live）和《辛普森一家》（The Simpsons）节目所属的广告时段，为本作进行宣传。

按照如今的通胀来计算，《最终幻想Ⅶ》的总投资达到了 2 亿 7 百万美元，所以我们必须明白，名作背后也离不开金钱的堆砌，而史克威尔艾尼克斯直到 2015 年的 E3 上才终于公布《最终幻想Ⅶ 重制版》，并且还要把游戏分章发售，其中也是有苦衷的。因此，如果大家真想要早日见到这款经典作品上市，还是起劲地多买几款 SE 推出的冷饭复刻作品来给他们攒奶粉钱吧。

另外，因为如此惊人的预算，《最终幻想Ⅶ》也毫无悬念地成为了**最畅销的日式角色扮演游戏（单个版本）**，截止 2012 年 9 月，本作已经卖出了 972 万套，而如果算上日后在多个平台上推出的复刻版，恐怕销量会更为惊人。同时《最终幻想Ⅶ》也靠着这一成绩成为了截至 2014 年 8 月 21 日在“《最终幻想》系列”中销量最高的作品，在其发售的 PS 平台上销量仅次于初代《GT 赛车》，更是史上最畅销的家用机游戏之一。



▶多年来《最终幻想Ⅶ》重制的呼声一直很高，但是恐怕我们当中没有几个人在终于看到本作重制版时，意识到其诞生背后所代表着的高昂代价。



▶《最终幻想Ⅺ》或许不是最优秀的在线角色扮演游戏，毕竟它还有着《魔兽世界》这样可怕的同时代对手，但它的经典地位也毋庸置疑。

第一个跨平台联机的在线多人角色扮演游戏

在前段时间，微软曾经公开表示过能够允许大部分游戏作品进行跨平台联机，让 XOne 平台的用户能够和 PC 甚至是 PS4 平台的玩家一起游戏，但是索尼方面并没有给出正面的回应，所以目前只有部分本世代游戏能够进行 XOne 平台 /PS4 平台和 PC 平台联机游戏，但却鲜少有能够同时让三个平台的用户一起联机的作品。但是其实在很早之前，有一款游戏做到了这一点，那就是《最终幻想》系列上第一个多人在线游戏：《最终幻想Ⅺ》。这款作品首先登陆了 PS2 平台和 PC 平台，随后也在 X360 平台推出，三个平台的用户都可以登陆到同一个服务器上进行游戏。在当时，《最终幻想Ⅺ》的每日活跃用户量达到了 20 万 -30 万人，曾经一度成为了日本地区最受欢迎的在线多人游戏（现在已经被重生的《最终幻想ⅩⅣ》接过了风头），而在 2016 年的 3 月，《最终幻想Ⅺ》开始停止对 PS2 和 X360 平台客户端的支持，只有 PC 平台在继续运营，游戏本身也已经更新了最终的主线剧情，往后只会有小型更新，不会再有大型内容推出。

值得一提的是，在游戏停止 PS2 服务之前，《最终幻想Ⅺ》是 PS2 平台最后一个在运营的游戏服务器，而它推出的第五个资料片《雅特林的魔境》是最后一款在亚洲地区 PS2 平台上发售的游戏，所以甚至没有推出日版以外的版本。在 2012 年的 6 月，时任史克威尔艾尼克斯总裁的和田洋一曾公开表示，《最终幻想Ⅺ》已经成为了系列当中盈利最高的作品，这完全有赖于系列玩家们在超过 10 年的时间里长久的支持。希望作为系列第二部多人在线作品，《最终幻想ⅩⅣ》也能够在接下来的时间里，创造出新的辉煌。

分段最速通关《最终幻想 战略版》的玩家

战略游戏严格来说就像是下棋，需要玩家思考好每一个步骤，这种行为自然是要花时间的。但是玩家 John Kearsley Ⅳ对此有不同想法，他选用了登陆初代 PS 平台的原版《最终幻想 战略版》，通过使用大量的良性 BUG 和算术士的独特技能“算术”一回合清场（从而避免了进入敌人行动回合浪费时间），只用了 4 小时 45 分钟就打完了整款作品，这个成绩在 2007 年 6 月 21 日被吉尼斯世界纪录认证。如果你是本作的真饭，不妨来尝试挑战一下！



◀男性与女性版的算术士，想要让角色转职为这种职业需要让角色掌握数个不同的前置职业，虽然听起来很麻烦，但是其强大的战斗力足以弥补玩家所需要耗费的功夫。





多边共享

Fun Factory

其他



筒子君 提供

LifeStraw ——野外必备的生命水壶

知道"鸡肉味，嘎嘣脆"这个梗的朋友们，想必都看过贝爷的各种荒野求生节目，在节目里贝爷一般都会教导我们三种最重要的技能，如何生火、帮自己弄个可以休息的地方以及寻找可以饮用的淡水，相比起来寻找蛋白质和热量其实并不是首要任务。当然作为平时学校或公司到家中两点一线的普通人来说，可能不会为了找到能饮用的淡水而被逼到去灌肠或者喝动物的血液什么的，不过如果给自己准备一个这个 LifeStraw 生命水壶的话，至少我们在着急喝水的时候就有更多的选择了。

LifeStraw 水壶国内最低售价为 369 元，和大部分功能性方便水壶相比比不算昂贵。这个水壶由壶身和 LifeStraw 生命吸管两部分组成，壶身有五种颜色可供选择，而 LifeStraw 生命吸管则是一种需要定时更换的净水消耗组件。生命吸管的工作原理是使用下部的孔径 0.2 微米中空纤维膜进行除菌滤水，之后再通过上部的天然活性碳胶囊过滤化学物质并增加口感。对于大部分非极度污染的水源来说，生命吸管都可以起到净化作用，当然平时我们家中的自来水也可以通过它来直接饮用。经测试，LifeStraw 吸管过滤后的水质，超过美国 EPA 家庭饮用水标准，也达到 WHO 世界卫生组织公布的直接饮用水微生物过滤的特高标准。生命吸管的使用寿命为 1000 升，当使用寿命完结后，用户将无法在通过吸管将水吸出，此时就需要更换吸管了。单独吸管目前在国内可以找到的最优售价为 239 元。至于壶身方面，因为要除去生命吸管所占的体积，所以容量只有 650ml，具体尺寸为 23*7*7cm，水壶总重量为 168g，使用耐磨塑料材质，不用担心摔在地上会造成破裂。



最后，虽然 LifeStraw 生命水壶号称可以完美过滤野外水源，不过见我我国大部分地区水源中富含各种神奇的添加物，还是不建议大家使用太过夸张的野外水源以身犯险，到时候拉肚子的话，我们可担不起这个责任！

漫画



宇宙人 提供

不课金的非洲人也要拯救世界？——《适合SR装备的妹子》



《适合 SR 装备的妹子》（Sレア装备の似合う彼女，部分汉化组翻译为《我的氪金女友》）是近江のこ创作的漫画，从去年开始在网上进行连载，到今年 7 月份发售单行本，目前单行本推出到第二本。

故事是讲传统家用机游戏玩家的男主角在青梅竹马的劝诱之下开始跳了手游坑，但是创建完角色之后，游戏角色——也就是故事的女主角意外地来到了现实世界，伴随着女主来到现实的还有游戏中各种各样的怪物。之后开始了讨伐这些怪物，保护现实世界的活动。

虽然这种"逆穿越"的题材在漫画中谈不上新鲜，但总的来说这部漫画有两个特点，其一就是融入了现在手游流行的课金扭蛋抽卡元素，以及这类玩家经常遇到的情况来营造笑点。比如贫困节俭并以自己是传统游戏玩家而自豪男主坚决不肯在游戏中课金，却经常害得妹子们经常陷入各种危机而不得不砸钱 10 连，结果脸黑抽到的东西又全是非洲卡等等。对现在沉迷抽卡特别是深陷于非洲部落的玩家来说颇有亲切感。其二是在没有露出关键部位和没有做 NG 行为的前提下与 R18 本子几乎毫无区别的战斗（fuli）画面，在视觉上也充分满足各位男性读者。





动画

青春汹涌如狮子
——动画《3月的狮子》介绍

三味线 提供



喜爱看动画的读者或许不会对新房昭之这位动画监督感到陌生，奇特的角色45°歪脖子，大量的暗示性静态镜头，又或者说整体偏暗的画面基调，都使得观众对新房作品印象深刻，喜欢他的人会对他推崇有加，“新房出品必属精品”，不爱他的人就会常喊“原作粉碎机”、“惨遭新房做动画”，但不管是哪一种评价，你都无法否认，新房已然成为了能够代表一部动画作品的符号性人物。而这次小编为大家推荐的这部十月新番《3月的狮子》，就是出自于这位话题监督之手，题材也为难得一见的将棋，不过与多年前同为棋类题材的《棋魂》不同，这部改编自漫画的作品更着重于刻画角色的日常，将棋部分反倒像是披在细腻情感外层的一件雾衣，故事整体时而压抑时而治愈的氛围变奏融入了新房监督独特的表现手法后，既有种微妙的好看又让人印象深刻。

作品讲述了主人公桐山零在一场意外中失去了至亲，被收养在父亲好友家中，虽然拥有高超棋艺的他得到养父的赏识，但这也成为了其家庭矛盾的导火线，最终导致零选择离开，开始了孤身一人的生活。在这段独居的时间里，零一直处于迷惘状态，对他而言，将棋像是一种生存下去所必须的手段而非生存意义，因为他除了将棋一无所有。然而就是这么一位孤独而苦痛的少年，因机缘之下邂逅了明里、日向、桃三姐妹，他的生活也随之产生了变化。执着于决一胜负而与主角“相爱相杀”的胖子基友、抱怨工资不如主角高的话唠老师、与主角同在棋艺路上奋进的逗比社会人、憧憬着主角并以成为职业棒球选手为目标的少年人，命运让他们与零相遇，悄无声息地改变了零，要取回些什么，要去做些什么，在举棋落定的棋局里外，零在理解他人的同时也在理解自己，并变得愈加的坚强。



作者羽海野千花有着女性独有的纤细心思，善于把握生活中的细节去塑造一个个鲜活的人物，他们不同于战斗热血漫里那些战败即退的NPC，而是像亲人、好友、一生对手那样时而出现在你身边，形象不停得到补充而达至丰满，如果有看过羽海野老师另一部作品《蜂蜜与四叶草》的读者，那么想必对她娓娓道来的故事节奏以及清新治愈的画风有过直观体会：一句简单的话语、一副简单的画面，没有过多华丽的渲染，或许是一个温柔的小动作，又或许是一张泪中带笑的脸颊，青春既疼痛又美好，总叫人念念不忘。若你还在为十月没东西可看而烦恼，那《3月的狮子》或许就是一个不错的选择哦。

特别企划 SPECIAL FEATURE

樱花大战二十周年纪念：何日君再来

文 不快乐王子　美编 蚊子

序　不知不觉，2016年已然进入了尾声，对于游戏业界而言，则是进入了圣诞新年的冲刺阶段。回顾2016年的业界，除了依旧百花齐放，创意不断外，不少沉寂已久的日系作品得以面世，令无数人的“有生之年”得以圆满。当然，大家都知道我说的是《最终幻想15》和《最后的守护者》。但除此之外，还有一部曾经风靡无数玩家，成为他们恋爱的启蒙之作的游戏，在沉寂十年之后，以一种另类的方式再一次出现在大家面前，那就是《樱花大战》。

广井王子与他的“花组”

说到《樱花大战》，自然不能不提一手促成这部充满魅力作品的人——广井王子。如今的ACG文化交融程度，基本上是由多方协力而成，但是能够真正将策划、监制、商业开发乃至商业发言人一肩挑、引导IP横跨ACG各大领域的人，大概也就只有全能的广井了。

在广井王子的履历上还有不少堪称童年经典的动漫作品，如《魔神英雄传》和《魔动王》；而在接手《樱花大战》前，广井王子就在“蜜蜂社”Hudson的超大作——《天外魔境》中担任企划和监督，开始了自己

的游戏制作人生涯。

1994年冬天，时任世嘉副社长的入交昭一郎向广井王子抛出橄榄枝，邀请后者来到了风景宜人的塞班岛。在那里，入交道出了自己的真正目标。当时以动作游戏起家的世嘉因为奇才铃木裕创造了首款3D格斗游戏《VR战士》而进入了快车道，但这并不能满足世嘉的野心。以入交昭一郎为代表的世嘉高层知道，开发属于世嘉自己的AVG和RPG游戏，才有机会和任天堂正面对抗。

“世嘉要做一些能够流传到后世的作品，所以我要的是一个特别的角色。”入交昭一郎对广井王子提出这样的要求。

广井王子与入交昭一郎的想法不谋而合，善于塑造人物角色的他答应了世嘉副社长的要求，并马上就想出了一个不错的点子：

“入交先生你想象一下这样的画面，在碧海蓝天下，一群女孩在你面前水平地一排站好，然后一起‘啪’的一声敬礼……”

当广井王子从塞班岛返回日本，关于游戏的表现形式一直在他脑海中如入云山雾障，始终无法成型。

直到他回到公司，看到属下的社员正在聚精会神地研发一款桌面战略游戏，他们在一个画满六边形格子的手绘棋盘上，利用一个小方块在格子中移动……

“如果将里面代表战士的方块换成是女孩子的话会不会很有趣？”

AVG、战略SLG和恋爱育成等等元素相互激荡碰撞，在广井王子的脑海中迅速成型。才华横溢的他马上拿起毛笔，让自己的想法跃然于纸上，然后这张泼墨写意的“企划”就这样原封不动地呈现在世嘉高层面前。


■初代真宫寺樱的表情设定图。

他顿悟式的灵感打动了世嘉的高层，广井王子也开始了高强度的团队组建工作，而他找来的团队成员可谓星光灿烂：

在人物角色设定方面，广井王子找到了人气漫画家藤岛康介，后者凭借着《逮捕令》和《我的女神》两部超人气作品一跃成为讲谈社的王牌漫画家，继而开始接触游戏业界，担任SFC游戏《幻想传说》的角色设定。广井王子对于《我的女神》中诸多女性的成功塑造倍加赞赏，于是钦定藤岛康介成为新作的角色设定。但是广井王子的请求并没有第一时间得到通过，讲谈社的编辑以藤岛康介正在进行连载而无暇分身为由婉拒了广井王子。广井王子并没有放弃，他的坚持最终打动了藤岛和编辑。成功塑造了辻本夏实、小早川美幸和贝露丹迪等女性角色的藤岛康介又想出了新意——如果将传统的和服摩登化的话，应该会有不错的效果。不过最早被广井王子接洽的藤岛，角色设定却是“赶了个晚集”。

作为非传统游戏人出身的广井王子，其开发方式也有别于其他人：一般游戏都是开发到一定程度之后再由作曲家根据基本确定的内容进行谱曲，《樱花大战》却是从音乐开始着手开发。全才的广井王子率先为游戏敲定主题曲和插曲，再将剩下的任务交给了殿堂级音乐制作人田中公平。

“我们为了正义而战，就算要赌上生命，我们也在所不惜，这就是帝国华击团。”富有气势的歌词加上田中公平中西合璧的谱曲手法，使得主题曲《檄！帝国华击团》成为了无数玩家和动漫爱好者永恒的经典，直到今天还是会让玩家热血沸腾。

在《宇宙骑士》的系列构成者赤堀悟的建议和操作下，广井王子将游戏做成动画式的章回体，在每一话结束的时候，都会加入动画化的次回预告。在游戏中配合剧情也会出现动画，这种并非靠单纯的文字叙述的做法很好地诠释了广井和赤堀精心打造的世界观：“蒸汽×魔幻”结合、架空的大正时代、一系列的神秘事件，化身歌舞剧团的特殊组织“帝国华击团”与以妖僧天海为首的邪恶组织“黑之巢会”的正邪之争。在这一系列战斗中，由太古时代的“魔神器”引申而来的“二剑二刀”（灵剑荒鹰、神刀灭却、光刀无形、神剑白羽鸟）设定充满日式传说色彩，围绕其发生的故事也被玩家们津津乐道；灵子甲冑的形象虽然不算出彩，比起“神龙斗士”和“魔动王”的诸多机体显得相对“简朴”，但是由于游戏的超强人气，令《樱花大战》长期被玩家请求参战《超级机器人大战》。

虽然同为机器人作品，但是广井王子对《机战》始终不感冒，坊间甚至有传广井放出“除非我死了，否则《樱花大战》不会进入机器人大战”这样的决绝言辞。广井之所以抗拒《机战》，很大程度上是因为“《机战》系列”往往会对原作剧情进行大幅度的修改，在广井看来这是对原作者极大的不尊重。这也说明了广井对于自己作品的珍视。而这种珍视早在游戏开发过程中就得到体现。




■线稿与上色后的系列女主角真宫寺樱。

广井王子和制作团队花在构设世界观上的时间几乎是其他游戏的数倍，经过反复的推倒重来后构思日臻完善，但是这种做法也为整个项目种下了不安定的因素。更为麻烦

的是，藤岛康介的角色设定迟迟未能有定案，广井王子干脆开始了声优海选。对于声优，广井也有特别的要求，他希望用歌声一样的声音来读出对白。来面试的声优挤满了剧场，尽情地展示着自己的才艺。其中一个声优那可爱而甜美的声线，深深地打动了广井王子。

这名声优叫横山智佐，她在《NG骑士拉姆奈&40》中为女主角米鲁克（milk）担任配音，两年后又在人气作品《天地无用》中，担任人气最高的角色砂沙美的声优。而她演绎的各种OP和ED更是令她一跃成为了当时的一线声优。广井王子由此敲定由她来演唱《檄！帝国华击团》。

然而，真宫寺樱并不是广井王子最喜欢的角色，在《魔神英雄传2》中担任海火子CV的高乃丽所出演玛莉亚才是广井的最爱。广井以大学时期所倾慕的学姐的一颦一笑为原型，塑造了集坚强和软弱于一身的玛莉亚。很快其他主要角色都相继有了眉目，万事俱备，只等藤岛康介的角色原案。

1994年的最后一天，Red Entertainment的传真机忽然响起了喧嚣的运行之声，一张又一张的原稿被吐出、叠加，组成了一份沉甸甸的档案。久久不见回响的藤岛康介终于发来了人设稿件，广井王子看过之后惊为天人。这种先定下音乐、再定下声优、最后定下角色的特殊开发过程似乎注定了这是一部不平凡的游戏，也注定了游戏开发并不能一帆风顺。


▶系列前4作的男主人公：大神一郎。

兴衰浮沉


▲3代的舞台转到巴黎，加入了5位新的女主角。

直到1995年初，游戏开发进程还算顺利，但是广井王子已经真正感受到了压力。

由于游戏中的花组是一个歌舞团，声优们需要进行相应的歌舞训练，尤其是声优们大多都是第一次接触游戏制作，要达到广井王子"活生生的人演绎出一种恋爱的缘分"的要求还有很长的一段路要走。这个前所未有的女性群像担纲的游戏可谓是一念天堂、一念地狱，充满着未知的危险。

"无论如何都要成功。"入交昭一郎在收到广井的项目如此说道，这时的他其实有些担心。

"那就交给职业制作人吧。"广井王子心有灵犀地回答道。

然而，当游戏进入真正开发的半年后，问题真的出现了。开发情况与现实相去甚远令制作团队产生了分歧，开发进程一片混乱，发售日期一推再推，使整个项目陷入随时要被腰斩的危机。

世嘉接手了最后决定性的开发操作，CS2部门研高管大场规胜率领属下加入了制作团队，一下子扭转乾坤。大场以其雷厉风行的手段终结了混乱的局面，理科生出身的他梳理了开发进度，并且重新分配工作。

田中和大原分别负责UI界面和SLG战斗操作，大场着力于怎样令游戏独创的"LIPS"系统"活起来"，加入限时选择设定和多线性的选项令游戏节奏加快和更具趣味。

广井王子对于大场的手段倍感赞赏，甚至称之为开发工作的"救世主"。同时，被藤岛康介指名的松原秀典加入团队，为动画制作团队注入了"灵魂"。而经过一年艰苦培训之后的声优们终于能够为角色带来个性和生命，令游戏终于开始朝广井王子设定的目标迈进。

《樱花大战》的恋爱AVG和SLG成分相得益彰，LIPS系统令游戏显得更具多变性，除了官方有意无意间塑造的大神和樱这对CP，玩家还可以根据喜好令大神向花组各位美女伸出"魔手"，哦，是——攻略。傲娇的神崎重工（灵子甲胄的生产商）大小姐神崎堇、粗枝大叶却又不失少女味道的桐岛神奈、任性萝莉爱丽丝、旗袍眼镜娘李红兰、坚强而脆弱的玛丽亚，总有一种适合玩家的口味。也足见广井王子对于恋爱元素的驾轻就熟。比起当时由《心跳回忆》所带起的恋爱育成游戏大潮，加入良好世界观和更丰富元素的《樱花大战》无疑是百尺竿头更进一步。

在"CESA大奖'96"（如今的日本游戏大奖）中，《樱花大战》力压还没正式面世的《最终幻想Ⅶ》，成为当年度的大奖得主。但除了收获奖项，游戏叫好又叫座才是这个预算已经是原来两倍的作品最需要的结果，然而现实又是如何呢?

在没有樱花开放的日子，《樱花大战》正式发售，作为制作人的广井王子尽管开始了名义上的悠长假期，但是依旧寝食难安。终于他打电话给销售负责人，然后他就再也无心继续度假。

"卖疯了！"——这是广井王子对游戏销售状况的总结。在发售首日，秋叶原电器街上的《樱花大战》存货就被抢购一空，那些排在长龙靠后的人不得不东奔西走，只为得到一份以真宫寺樱飒爽挥刀情景做封面的碟片。

万事起头难，有了第一次的成功，《樱花大战2 望君珍重》的成功便顺理成章。站在成功的基础上，《樱花大战2 望君珍重》对系统和动画进行了更好的优化，合作模式的加入使得战斗中的变数更加丰富；新加入的动画制作方Production I.G带来更好的CG和动画效果，令游戏的表现力更加提升。

新加入游戏的两名女性角色——来自欧洲"星组"的意大利红色贵族少女织姬和沉默的德国少女雷尼，藤枝枫则代替了死去的姐姐成为帝击的副司令，再度丰富了恋爱的元素。新的花组要对抗来自以陆军大臣、古代阴阳师后人京极庆吾、鬼王为首的"黑鬼会"，由金刚、木食、水狐、火车、土蜘蛛组成的"五行众"令花组吃了不少苦头，使得围绕魔神器的争夺战再次上升到一个新高度。

在发售的首月，《樱花大战2 望君珍重》就取得了40万份的销量，总体销量也比一代有所提升，也算是对帝国华击团花组系列一





个最好的阶段性总结。

随着游戏从 SS 进入到短命的 DC 时代，帝国华击团花组成员暂时离开了大家的视线。

制作团队将游戏的舞台搬到了“浪漫之都”巴黎，巴黎华击团的登场带来了新的变化，全新的成员带着浓浓的欧美风情令人耳目一新，惟一不变的就只有担任玩家化身的大神一郎。

在《樱花大战》引以为傲的动画制作方面，Production I.G 继续担纲制作，但是技术再次提升。采用了传统的赛璐璐风格作品（先手绘原画并通过摄影做成胶卷，电脑负责后期加工）和日渐成熟的 3D 技术相结合的“NEO CG”，加上《机动战士 Z 高达》的机械设计者明贵美加接手机械设计工作，使《樱花大战 3 巴黎在燃烧吗》成为了整个系列画面最佳的一作，撇除真宫寺樱等经典角色带来的人气因素，光是从游戏内容来说，《樱花大战 3 巴黎在燃烧吗》可算是整个系列的巅峰。

在此之后，《樱花大战》的境况也和当时的世嘉一样每况愈下。因为 DC 主机的骤然停产，迫使《樱花大战 4 恋爱吧少女》加快了开发进度以规避损失 . 将原计划的开发时间硬生生地减半的结果，便是游戏篇幅缩减。尽管有真宫寺樱的回归，但是已经无力掩盖游戏下滑的趋势。

当世嘉退出家用游戏机硬件产业领域，《樱花大战》也和自家的主机告别，“《樱花大战》系列”的前三部分别移植到索尼的掌机和主机，同时也积极地进行了中文化，希望打开新的市场，只可惜没有了好的正统续作作为基础，游戏 IP 无以为继。

《樱花大战 5 再见，吾爱》虽然直接登陆了 PS2，不过这时大场规胜已经离开了世嘉，并且正式出任游戏公司GungHo的社长，开始在掌机领域以及后来在手游方面发展，《智龙迷城》的成功毋庸赘言。冥冥中似乎为《樱花大战》开辟了一条新航道。

告别的并不止戏外，新作将故事地点放在另一个国际大都会——纽约，以往的花组成员几乎全部谢幕，游戏的男主角也变成了大神一郎的外甥——新次郎。虽然平台的性能有了提升，但是游戏的风格大幅度改变以及熟悉的人物角色令死忠们无法接受。游戏的销量跌入低谷，也令《樱花大战》整个 IP 陷入了沉寂。

▼ 3 代的女一号艾莉嘉，著名的冒失娘。



泛娱乐化的全面发展

《樱花大战》是一个作品种类繁多的 IP。甚至可以说，《樱花大战》堪称泛娱乐化的典范。

作为一名全才的 ACG 制作人，广井王子自然不会将《樱花大战》这样的优质 IP 局限在某一个领域，这也是作品能够深入民心的重要原因。

早在《樱花大战》获得成功的同时，他们就开始寻求以更多种多样的形式来展现这个 IP 的独特魅力。

益智方块游戏《樱花大战 花组对战》是率先被开发出的衍生作品，其后以广播节目形式出现的超短篇剧情配合一些迷你游戏的《樱花大战 蒸汽广播秀》和《樱花大战 帝击画报》也有不错反响。

广井王子十分善于从故事本篇的挖掘新的元素，《大神一郎奋斗记》以《樱花大战》花组的队长大神一郎为视点，讲述《樱花大战歌谣秀》中的舞台剧《红蜥蜴》公演前后，花组后台及帝都大剧场内所发生的事。游戏在适当时候穿插真人版《红蜥蜴》的公演片段，增加玩家置身在剧场内的真实感。而在《樱花大战 3》和《樱花大战 5》当道期间，他们还制作了外传作品《樱花大战物语 神秘的巴黎》和《樱花大战 V EPISODE 0 荒野的少女武士》，不同的是，前作是以新角色明智小次郎进行的解谜 AVG，后者则是一款 ACT 游戏，在原有的框架下做出新尝试。

在进击新游戏领域方面，《樱花大战》也是不遗余力。在掌机领域，带有番外篇色彩的《樱花大战 GB 檄 – 花组入队入门》、《樱花大战 GB2 雷霆大作战》成为了正传的补充，采用了新的主角和原创剧情，并可与 6 月 25 日发售的“POCKET SAKURA”计步器联动。当任天堂掌机进入 DS 时代，还推出了迷宫 RPG 游戏《戏剧性迷宫 樱花大战 因为有你》，本作是系列作品中惟一一部三个华击团一起登场的作品。

除此以外，《樱花大战 Online》登陆网游端，为“樱战迷”提供了另一种交流途径；在手游小荷才露尖尖角的时候，世嘉便推出了手游《樱花大战 Club》；在柏青哥盛行的日本，世嘉也顺势推出《实战柏青哥必胜法！ CR 樱花大战》。

在游戏以外，世嘉在软件和资料集挖掘方面也做得十分出色，在 1997 年情人节当天推出了资料集性质的 SS 软件《樱花大战 花组通信》，收录了大量人物设定、现场演出实况等资料，并支持配合 SS 周边设备电影解压卡的高品质 MPEG 回放。还有桌面布景软件《樱花大战电幕俱乐部》系列以及各种数码资料集（桌面程式集、剧场等），这些都是不少“樱战迷”必收的周边。



▲没能亲身参加公演是很多中国樱战粉的最大遗憾。

按照日本 ACG 的套路，动漫自然也是必不可少的元素。由于游戏本身就是以动画的形式呈现，其中的许多元素甚至不需要经过太多加工便能形成脍炙人口的动画作品。《樱花大战》最早以 OVA 的形式连载，随着作品的人气水涨船高，《樱花大战 TV 版》和动画电影《樱花大战 活动写真》也相继上马，


▲《樱花大战物语 神秘的巴黎》反响平平。

与游戏相得益彰。

《樱花大战》的影响力还远不止以上这些。游戏的脚本构成赤堀悟同时也是一位优秀的小说作者，他所创作的官方小说作品目前仍在连载之中；同样还在连载中的由广井王子和藤岛康介担任原案，政一九主笔的官方漫画在两度移籍之后，依旧在不定期地更新，漫画的单行本数量则已经达到12卷；再加上《樱花大战秀剧场》、《樱花大战凑组》等漫画以及由著名编剧川崎裕之所撰写的一系列外传小说，《樱花大战》的印刷作品颇具规模，小说和漫画加起来总共超过三十册。

在《樱花大战》兴起之初，作为主题曲的《檄！帝国华击团》以单曲形式发售，销量达15万张，无疑为后来者开了个好头，之后收录了包括6名女主角的主题曲在内共计12首歌曲的《帝击歌谣全集》更进一步获得超过20万张的销量。这样的成绩在当时少有游戏音乐专辑能与之比肩。在两年之后，《樱花大战2 望君珍重》的音乐以几乎同样的出版方式再次获得15万和超过20万的销量。

而更具有开创意义的是，一心要复兴歌舞剧艺术的广井王子让游戏走出二次元，照进现实生活中。

声优们为演活游戏中角色而苦练的歌舞技艺得到了更大的展示空间。她们经常以“帝国歌剧团·花组”的身分参与广播节目、广播剧和公开演出。

每年夏天暑假之际，世嘉都会推出有声优们出演的音乐剧“帝国歌剧团·花组特别公演”系列，这一传统维持了超过十年；除了定期公演外，还有针对圣诞、新世纪倒计时、新春等节日所举办的演唱会和歌谣秀，这些作品都被灌录成CD，进一步丰富了作品库。

原本长居幕后的声优们走到了台前，通过歌舞的形式展现她们除了声音以外更多的魅力。这是声优偶像化的时代开始，每个声优都有自己的死忠粉丝，甚至担任神崎堇声优的富泽美智惠因为相夫教子的缘故不再担当声优之职，制作组还特意为富泽举办了隐退纪念活动并制作了“神崎堇 隐退纪念”的OVA。

尽管《樱花大战》的歌谣秀在十年前举办完最后一届后便再无音讯，但横跨诸多领域积累的广泛人气，让《樱花大战》有了从线上走向线下的资本。世嘉在1998年6月在东京池袋开设了“太正浪漫堂池袋本店”，专门销售各种《樱花大战》的周边产品，一年后又在大阪心斋桥开设“太正浪漫堂心斋桥店”，在辉煌时期，两店的年销售额在3亿日元以上。

以“再起”作为结语

尽管近十年，有关于《樱花大战》的消息大幅减少，但并没有减少人们对于这部经典作品的热爱。

今年的11月中旬，世嘉在东京秋叶原举办了“SEGA Fes”游戏庆典，作为庆典的一部分，世嘉还在网上举办了“第1回世嘉总选举”，结果久违的《樱花大战》却是尽领风骚，在“期待复出部门”的选举中，《樱花大战》力压《莎木》、《VR战士》和《永恒的阿卡迪亚》等作品成为冠军；在作品部门的总选举中，《樱花大战》更是力压《索尼克》、《如龙》、《女神异闻录》等诸多名作成为最后大赢家。

为了纪念《樱花大战》迈入二十周年，除了广井王子表示在筹备正统续作以外，世嘉也是在2016年动作频频，虽然广井王子拒绝“机战”，但是并不代表他拒绝与其他的游戏的跨界和联动。近年比较知名的是由三大厂商联合开发的《跨界计划》系列。


■《碧蓝幻想》的画风与《樱花大战》完美地统一了起来。

作为二十周年纪念活动，世嘉开始东亚地区各大主流市场作品的展开联动。在自家根据地日本，世嘉率先在旗下人气手游《锁链战记》上与《樱花大战》展开了两波互动，花组成员系数粉墨登场；其后又与超大型幻想RPG《碧蓝幻想》展开联动，花组成员以“碧蓝传说”的画风出现，各代女主角纷纷登场，成为玩家旅途上的伙伴，选择真宫寺樱、艾莉嘉·芳婷还是洁蜜妮·桑莱兹，这是一个幸福的烦恼。在活动限定期间，玩家还能接到特殊任务，看到三大华击团演绎的原创剧情，

或许是由于近年来韩国的游戏业疲软，相比起在中日的“联动战略”，世嘉在韩国直接推出了新作《樱花大战 传说的开始》，但是无论从画风还是玩法上都与原作大相径庭，并没有引起更多的反响。

在更为庞大的中国手游市场，世嘉将联动的对象锁定人气之作《螺旋境界线》，后者作为东亚地区颇具影响力的JRPG游戏作品，制作方请来了日本著名动画导演大桥誉志光执导片头动画，请来钉宫理惠、内田彩、户松遥、西田望见等著名声优担任配音，负责《樱花大战》中文版系列本地化的吉川明静本次担任制作人，圆造动画株式会社作画监督卡连担任美术总监，再加上有“轻小说短篇之王”之称的钻石咖啡鸦担纲世界观架设，青年作曲家ZETA制作BGM，打造了一款集大成的本土日式幻想RPG。



在联动内容中，帝国华击团花组的成员乃至声优都悉数登场，毫无违和感地进入螺旋世界，与凡瑟尔警备队并肩作战，对抗降临在此间的樱战系列BOSS“降魔”！

尽管SLG和JRPG已经难复主机全盛时期之勇，但是在手游领域依旧有着其良好的生存空间。希望跨界联动只是一个开始，一直活在我们梦里的《樱花大战6》能够早日和玩家见面，再次带给大家热血的冲动和恋爱的喜悦。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn





★下一期是《游戏机实用技术》2017年的第1期。俗话说新年新气象，这一期将会有一次大规模的改版，改版的意见有一半来自编辑的头脑风暴，一半来自读者朋友的反馈。这期杂志预计在元旦前上市，也就是说，各位如果还有意见的话还来得及，赶紧向咱们的微博、微信、邮箱反映吧！

★一年一度的UCG游戏大赏活动本期正式打响！和去年一样，本次大赏仍由UCG和游戏时光联合主办，并获得了一些厂商的大力支持。参加本次大赏除了能为自己喜爱的游戏投上一票之外，还有机会赢得丰厚大奖。而且购买《游戏机实用技术》实体书并寄出实体选票的玩家，还有机会获得实体选票专属的奖品。实体选票可重复寄出，此外也不影响参加游戏时光举办的网络投票。

★这期难得的有两部情怀之作上市，分别是《最后的守护者》和《最终幻想15》，特别是后者，占用了大量篇幅，搞得稀饭之前承诺的《冤罪杀机2》攻略也没篇幅放完整版了。对于这两款伴随了我们漫长岁月的游戏，想必大家也和小编们一样有一肚子的话要说。欢迎各位与我们分享自己的感受。



Email 嘘嘘：11月15号在报刊亭拿到这本杂志的时候第一时间就翻看发售表，发现XOne的游戏比PS4快发售一个月，因为FFXV的原因，异常期待发售，所以当时看见XOne比PS4的发售快了一个月，作为PS4玩家的我瞬间就不好了，气了几个小时！谁知道我去问朋友的时候才知道是杂志印刷错误，因为学校管理严，不给携带电子通信设备，手机之类的，所以一周左右才能了解一次业界动态，几乎每半个月就只能通过一本《游戏机实用技术》来解馋，所以在今天我的FFXV发货的今天来提一个意见呢，希望发售表能够准确一些，下次校对的小编能认真一些噢！但是作为从ps3发售到现在一直关注本杂志的老读者没能看出来这一点我也还是太年轻了(笑)，最后祝UCG越办越好。ps：最后我认为哪个未确定发售时间表挺好的！可惜就是哪个图标是X360的……



六等星 由于前段时间刚刚接替发售表的工作，在格式与规范上还有许多不熟悉的，使得前几期发售表或多或少都有些不该犯下的错误。关于X360图标的问题，也是我与美编的交接工作没有做好，在这期以后“发售日未定”将会改成全新的图标。感谢这名认真仔细的读者指正错误也由衷向各位读者道歉。在之后的发售表上，我会更加细心校对。

编辑部游戏风向标

最终幻想 | 15人



国破山河在，王子钓鱼忙。

——沉迷采集无心救国的八重樱。

最后的守护者 | 3人



Trico？Trico～……哎哟你敢不敢别无视我啊！

——在某个地牢里连续呼喊了几十声都没能让大萌物Trico施舍个回头，因此想起自家猫主子×3的古林不禁悲从中来。唉，还是乖狗狗好啊！

战国无双 真田丸 | 3人



看来这次《真田丸》的制作人也知道玩家们小田原城刷到吐了啊！

——经历过《战国无双4-2》中重复性极高的小田原地狱，水无月对本作没有小田原城这关感到非常欣慰。

公主是守财奴 | 3人



最蛋疼的事情不是不够钱买，而是买贵了。

——由于误操作经常在收买金额后面输多一个0的三日月。



微信 侃侃：最近UCG开始推广电子版刊物实在是帮了我这名老读者大忙了，过去读书的时候爸妈倒是从来不嫌弃我杂志多，不过后来结了婚，UCG实在是多到没地方放了，结果遭到了老婆的极度嫌弃，并勒令我停止购买。最终负隅顽抗的三年之后，还是不得不选择妥协决定放弃UCG——并开始购买电子版杂志……说起来，婚期她明明是个喜欢打机和看漫画的好同志啊，怎么婚后生了孩子就叛变了革命了呢。



老婆脾气大，多半是惯得！说明这位读者绝对是一个对妻子非常体贴的二十四孝好老公，所以才会迫于无奈在购买杂志上选择了妥协吧（笑）。当然，其实作为一个还没有结婚（也没有女朋友）的少年人，我对此是没有什么发言权，不过如果之前是同好的话，ACG的坑又岂是说退就能退的出来的，只不过有时候更加成熟的我们在生活中选择了更加重要的部分，比如侃嫂可能就是为了家庭着想而做出了转变呢？不过身为男子汉，咱们还是要为家庭多多付出，努力工作拼命玩，让家人都过上好日子啊~



Email 退坑保肝型炎焰君：早先在NS还未公布视频的时候，一个朋友问我对NX有什么看法。我说其实我并没什么看法，而且了解的也并不多。他说你不是任饭吗，怎么会没看法。我说正因为是任饭啊，所以等主机发售的时候直接买一台回来就是了，现在何必关注那么多咧。最近任天堂官方宣布了Wii U的停产消息，我看了看我手边的Wii U，买回来后总计只玩了两款游戏，实在不知道说什么好。恰逢《精灵宝可梦 太阳・月亮》发售临近，这次倒是很理智的没有去预定首发，如果要问为什么的话，我首发加价购买的宝石复刻还好端端的躺在抽屉里呢。正如稀饭大大在读编往来中提到的那样，有的事情，只能在特定的年月可以享受，往后就算能够享受得了，也已经没了那个心态了。或许最令我们怀念的并非是那些年玩过的游戏，而是那些年的我们自己才对。



我自己其实对于NS也是差不多的态度吧，算是偏看好，但也没到要下结论的地步，只不过首发可能就不奉陪了，因为我上一部任系主机《怪物猎人4G》限定版3DS LL还躺在抽屉里，而算上之前的老版3DS，我机器都买了两台，游戏才买了5款……平常就算用手机看小说都没兴致拿出来按两下，更别提这会儿想用估计还得充电，而我已经不记得充电器放哪去了……



我倒是开始在玩《精灵宝可梦 月亮》了，不过也和饭老板一样找不到充电器了，还得重新买一个，所以之前放着吃尘的时间也是可想而知啊~



其实还是看大家的玩游戏口味和习惯，像是在负责做《掌机王PLUS》的几位小编们还不是人手一台3DS打《精灵宝可梦》打得欢，而我到现在都没一台属于自己的3DS，说不定等NS发售，我们就会发现大家都在打一样的游戏了，老任功德无量啊！



前提是它得拉拢足够的第三方……



Email 一肩挑：这次《女神异闻录5》的质量真的很高，忍不住买了日文版，到了中文版出了再买中文版体验剧情，UCG的几期《P5》攻略都有了，应该说每一期《游戏机实用技术》都买啦。每一次都很羡慕日本有那种对应游戏的攻略本，很希望国内也能有，所以请愿UCG也能出一本《P5》的专用攻略书！参考PSV专辑第三期《P4G》那次攻略，真的很详细，还有白金攻略，太实用了。所以希望UCG也能出一次《P5》的白金攻略，等中文版出来以后，可以出一本《女神异闻录5》中文版特辑，定价高一点也没事，一定会有好多人支持的！



《女神异闻录5》的中文版特辑目前已经在筹划中了，我们的想法也正是要配合中文版游戏的发售，为大家带来一本详尽、专业且涵盖更多"P系列"相关内容的好书，毕竟大多数玩家还是倾向于选择中文版游玩，敬请期待！



Email 柯泽林雾：新一个月的生活费到了，撒花，顺便把《FF15》国行铁盒版给剁了（话说我居然抢得到），再……再然后才想起来我过年才买PS4。看来我还得默默承受来自各方黑（攻）恶（略）势力的有意或无意间的剧透。



剧透真是防也防不住，就拿我自己来说，早在游戏正式发售一周以前，我无意中逛《最终幻想14》的百度贴吧时就被剧透了一脸《最终幻想15》的结局截图orz。当时我并不知道是结局来着，还特意去问了哪尼同学。哪尼同学一脸悲壮地看着我说："这是这个游戏最大的惊喜了，你居然已经被剧透了，代表着你的乐趣已经少了一半。"你说我还能怎么办呢？我也很无奈啊！（摊手ING）



Email 加加不鲁跟：最近入了一个英亚海淘的PS4 Pro，现在准备充值PS+会员，想问下：

1. 是不是国服联机会稳定一点？
2. 一台PS4可以绑定几个服务器的账号？
3. 如果国服联机稳定的话，最好的方案对我而言是不是买国服PS+会员用来联机，然后同时注册美服和港服的PSN账号用来下载DLC和优先推出的试玩版游戏？用美服PSN下载的DLC登陆国服PSN账号后能用么，听说更换账号就没法用原来的下载内容？



1.联机稳定与否跟账号国服不国服没什么关系，关键还是在于读者你所在地区的网络状况以及游戏本身的服务器有关。例如育碧和EA服务器就是在月球上也连不上的那种（喂）。

2.国行主机的话最多只能绑一个外服（除国服外）账号，其他主机则是随便绑。

3.DLC能不能用只取决于游戏本身的版本号，至于账号是什么服务器其实并没有关系，试玩版以及其他下载游戏同理。



Email 柯泽林雾：UCG2017年改版建议，其实嘛，这个建议实施起来可能比较困难……如今UCG和索尼的合作关系越来越好了，看到《掌机王PLUS》的小编都跑来UCG写小编寄语了，那可不可以请五仁叔（雾）不定时地给UCG写寄语啊，比如季度感悟什么的。



五仁叔实在是大忙人，经常要跑到全国各地去搞调研。不定时地写点东西理论上没问题，像这次《吉尼斯世界纪录玩家版》新书就有他的前言，等国行有大新闻的时候我们一定会请他出来说几句的！



视频关键帧

主持人：林克斯

读者朋友们，视频关键帧又如期跟各位读者见面了，我是视频小编林克斯。最近忙里偷闲休了年假，去了一趟魔都，顺便还观看了李安大导演的新作《比利·林恩的中场战事》。4K的极致分辨率以及革命性的120帧拍摄，这些先驱性的技术手段都吸引着我，想去电影院去体验下极致的观影体验。很幸运，全球仅有的5家支持4K 3D+120帧的影院中，我们的祖国就占了3家，林克斯本人也趁着魔都行程期间砸重金（200大洋X2），一睹了这部技术性大作的阵容。话说在游戏玩家之间对于帧数与画面的讨论唇枪舌战早已屡见不鲜，《比利·林恩》又能否将技术革新大流彻底注入第七艺术之中呢?

两个小时的观影体验可谓惊鸿一瞥，说实话，在影院的极致设备的衬托下，《比利·林恩》的初次观影体验，真的可以用“惊艳”来形容：120帧的画面帧数不仅带来了动作流畅度的大幅提升，画面的清晰度和景深变化大大提升了电影技术的上限：5倍的帧数宣告了24帧电影的“动态模糊”效果被彻底根治，清晰的画面和范围让电影中的信息量得到了空前的提升，有不少观众在电影的开头部分无法适应浅景深时除主角“部分”主体外其他所有人物和背景的大范围模糊，以及大场景下大景深带来的靓丽画面与海量细节的强烈冲击。不过，当大脑适应了画面的节奏后，一个前所未有的崭新观影体验彻底展现给了观众们——《比利·林恩》的故事格局并不大，但是4K+120帧的拍摄方式使影片完全围绕主角所展开，接近第一人称的叙事方式就是本作“极致的细节与清晰度”的最好体现方式，擅长讲故事的李安这次让故事成为了技术的衬托品。而《比利·林恩》的意义，也正是如此——作为一部实验意义的“样片”，来向第七艺术展示出未来的最新可能性。

电影之所以是艺术，正是因为她是一颗真正的“苍天大树”，拥有着细腻且粗广的渊源分支——彩色电影的出现让黑白默片变成了一种更纯粹难得的艺术形式；好莱坞体系的膨胀激起了世界各地的电影新浪潮革命；3D技术的出现老一派的艺术家们有更充足的理由向新的电影体系发出挑战……电影艺术是真正的普罗旺世，各种流派与系统都在和谐共生着，从来没有新技术就会革了老体系的命，她只会继续吸收最新鲜的血液，让电影艺术永远迸发着活力。《比利·林恩的中场战事》不会是一位“弑君者”，她只会让电影艺术更加源远流长。

PS：今年的TGA在网络上引起了一大批的讨论和质疑，其实游戏想成为艺术，门类繁多的流派想必正是不可或缺的。好看的游戏和好玩的游戏，都是好游戏，何必要有那么大的意见呢?



Email 特例：昏暗潮湿的角落里蹲着身穿修女服的女人，丢在一旁的是一把血迹斑斑的古老镰刀，修女抱着头瑟瑟发抖，嘴里重复着：“他又来了！怎么杀不死……”

远处雾气笼罩的门中探出一只脚来，重重地踏在地上，接着探出的是身子，那盔甲发出的声音令人感到阵阵恶寒，终于头盔下的脸孔露出，果然是他！修女再也止不住恐惧的泪水。身披重甲的余烬大吼道：“多玛姆，我是来谈条件的！”（滑稽～）



修女绝望地怒吼：“你到底想要什么，一次又一次地杀了我和神父，然后最后阶段选择自杀。楔形石圆盘也给你了，我会的招式也全部给你展示了，你到底想要什么？”身穿重甲的余烬一步一步向着修女走去，虽然前行的速度不快但每一步都相当慎重。当余烬站在修女的面前时，她好像看见了他厚重的盔甲在燃烧，也许这便是人在临死前会产生的幻觉吧。一段恐怖的声音从盔甲中发出，就好像死神在呼喊：“我们都不是野蛮人，WIFI密码是多少。”（滑稽～）



Email 速效酒心丸：上期关于4K HDR电视的介绍，我足足看了7遍。因为我最近买了PS4 Pro，看着网上的各种介绍，真心后悔双十一的时候没有把我的显示器更新换代一下。不过这篇文章说到底还是说电视的，我只是想买个新的显示器。我想问一下有没有推荐的4K HDR显示器呢?



很抱歉，目前在消费领域还没有支持HDR的显示器。这是因为显示器和电视的目的和用途都不一样，不过4K显示器还是很多的，具体你可以期待一下咱们下期的4K显示器选购指南。



Email 巴格：《FF15》从试玩版开始就不断地曝出各种神BUG，什么王子自由泳式开车、磁悬浮眼镜、突然出现了“光”头之类的。一边看着笑喷了，一边又觉得等了10年的大作出现这样的情况是不是哪里不太对呢。



开放世界的游戏做出BUG来，可以说是不能避免的事情。毕竟玩家能做的选择多了，各种情况组合到一起，研发团队不可控制的因素也就相应地暴增。最近看到最多的词就是“等了十年”，但游戏实际开发的时间也就只有近几年，研发的目标大概也不是追求完美而是尽快完成了。不过，现在的游戏也不是卖完就万事大吉，研发在作品发售之后还会继续一段时间。作为玩家，或许也应该更长远和宽容地看待吧。



Email 我要中奖：看到下期预告说大赏又要开始了，一年过得好快啊。数了一下，虽然年底不少游戏推到了明年，但今年的那些话题性大作也够我纠结了。不知道编辑部会选出哪些年度游戏?



今年的大赏候选游戏的入围条件与往年大有不同，更重要的是奖品非常丰厚，而且网站投票结果公开的当天，各位也要记得去直播间看现场开奖，顺便试试手气，这次可是有最新主机和游戏大派送！另外，编辑部评选的年度游戏预计会在新年合刊公开，这里就先卖个关子啦～



Email 德军指挥官：第一次给UCG写信好紧张，还记得第一次接触UCG是在初中时代了，如今我实现了童年的梦想，从事着保卫祖国完整统一的工作，虽然不像以前那么自由了，但对游戏的热爱丝毫没有减退，还有9个月我也要完成使命回到家乡了，看着杂志眼馋没游戏玩的日子终于要结束啦！回家买买买！另外明年九月想购置一台PS4 Pro小编们有什么好的建议吗？还有就是想问下买了PS VR还要买PS4主机吗?



购置PS4 Pro的话可以关注一下杂志的“软硬兼施”栏目，鉴于电子类产品价格什么的一月一个价，在购买前参考一下九月前几期UCG所提供的意见就好。而PS VR嘛……这个就是一个游玩设备而已，性质和手柄其实差不多。因此你要想玩PS4上的VR游戏除了PS VR外，你还需要一台PS4主机。



Email 秋乏。：小编好，废话就不多说了，直奔主题了，看到FAMI通创刊号复刻这件事，希望咱们国内扛旗的杂志UCG也弄个复刻吧，毕竟大部分读者并没有见过UCG创刊号什么样，甚至好多玩家都没经历过那个年代的游戏，估计编辑部早就想过复刻这件事吧，希望能把这件事实现，无数的读者都很期待，实在不行网上先搞个投票看看反响也行再决定也行啊。



需要说明的是，UCG的创刊号上可是有超多广告的，复刻的话真的好吗？如果去掉的话估计实际内容不多哦！总之，作为一个好点子，我们先记下来，等20周年的时候再来吧！

读编交流 EDITORS & GODS

读编往来

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：《最终幻想15》徽章5组（1组2枚）

问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？

2. 回顾2016，今年本刊所制作过的攻略与特企里你最中意哪一篇？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2017年1月4日，以发件日为准。



403期奖品

《核心重铸》抱枕

《核心重铸》T恤4件（L码）

各类书刊电子版任选1本（10名）

抱枕得主

QJT	784564878@qq.com

T恤得主

习嘉民	广东湛江
ojc49	2489771841@qq.com
哔哔 guy	cnldd@126.com
温州 KFC	1123997263@qq.com

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

新编登场

各位读者好，我是初来乍到的新小编六等星，在几个月的实习期后终于成为了UCG大家庭的一员。在此之前我也经常在各个社区发布攻略，现在能够成为一名“业内人士”感到十分开心，很庆幸自己能够将爱好与工作结合在一起，来到UCG为大家带来自己对于游戏的心得与见解。在编辑部中我是年纪最小的，或许在游戏文化上没有各位前辈了解的深入，但是对于游戏的热情我不会输给任何人。

我自认是一名杂食类游戏爱好者，基本什么种类的游戏都能够接受（其实是为了奖杯），属于比较肝的游戏玩家。熬夜打游戏（杯）什么的已是家常便饭。

来到UCG后，这股精力也随即被写稿分去一大半，但是一想到自己写的攻略能给予更多人帮助，心里还是暗暗窃喜。而这期能够负责FF15的大型攻略也是对自己能力最好的承认，也是对读者最好的回报。

愿在之后的日子里，为各位读者带来更多优秀快捷方便的攻略，成为各位游戏攻略途中指引方向的那颗微微闪烁的六等星。



宝宝偏食怎么办：从《MGS》一代开始就是小岛的死忠粉丝，这么多年来也确实被他的能力所折服，这次在TGA上能获得业界标杆奖也值得庆祝。不过，自从《P.T.》开始到后来《MGS V》面市，再到小岛与Konami决裂，好像突然之间小岛的舆论新闻数量激增，而许多人对他的评价也开始有一点过度赞誉的意思，如此一来倒反而有一些隐隐的担心。

捧杀这种事情在各个领域都十分常见，有些人确实拿出了足够的表现，并在舆论的造势之下一举封神，不过也确实有些人陷入了漩涡之中就此沉沦。严格讲，目前的小岛秀夫确实处在一个十分关键的节点，无论是业内人士还是玩家群体都几乎一边倒的站在了小岛一边，这样确实为他提供了更多的动力，不过因为如今他要带领小岛工作室拿出自己离开Konami之后的第一款作品，究竟能否拿出一款水准之上的游戏，对小岛秀夫的生涯高度也有着至关重要的影响。不过，目前的好处是，玩家并没有在催他赶紧做游戏，索尼也没有催他赶紧做游戏，而他自己好像也没有着急赶紧做游戏，有个好心态的话，以小岛秀夫的才华，想要用《死亡搁浅》来为自己正名，应该也不会有太大的意外发生。



Email 狒狒非FF：在最新买到的UCG封底看到了《吉尼斯世界纪录玩家版》的宣传，虽然已经收了去年的，不过作为一个有书籍收藏癖好的读者，我还是有些心动，想请教一下小编们，这本书和去年的版本相比有什么变化？



我想这位读者应该没有观看上期杂志也就是407期第107页的“游戏之最”栏目。里面已经介绍了这本新书的众多变化，这里只说最主要的几点：内容有90%的不同，有上千个全新的纪录与秘闻、添田武人撰写的卷首语、大量电子竞技和游戏直播的世界纪录、大量有趣且信息量十足的特稿、热血最强达人VIPEAZONE获得的3项世界纪录以及相关心得。还有最最重要的，这次的开本变大了！



Email 可乐可乐：在VG看了几篇最近发售的几款游戏的评测，深感这两年真是大作云集，去年是主打美式，今年是日式大潮。不过大作吃多了就想吃一些清新小菜，所以想问问有从音游大触晋升为手游大触（我个人的感觉w）的哪尼大大，最近有什么值得一玩的手游RPG？



我想这一定是你错觉，和编辑部里一些能同时肝几款手游并兼顾主机游戏的强人比起来，我实在是非常的Naive。至于最近值得一玩的手游么，肯定是即将在12月15日推出的《超级马里奥跑酷》啊！

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



纱迦

★上期用新买的电视玩了下PS4 Pro，这期又玩了下Xbox One S。后者当然是不如前者，不过正如之前所说的，现阶段HDR对游戏画面的提升要远大于4K，所以Xbox One S对于部分游戏还是很重要的，特别是《极限竞速 地平线3》，HDR的效果一览无遗，就和《神秘海域4》一样，瞬间就有种之前白玩了的感觉。

★这期之后就要搬家了。上次搬家是去年五一，结果砸进去整整一个长假。所以这次就不装逼了，直接喊搬家公司过来。不过搬完家又到了暂时没网的时候，简直无法想像漫漫长夜要靠什么来打发时间。于是我大义凛然地决定，还是来公司加班吧！

★UCG官方淘宝店最近在卖《最终幻想15》的国行游戏，冲着情怀果断入手了一张。这里不多描述自己和FF的过去了，总之东方明珠这次真是为民请命了。希望明年能玩到更多优秀的日式RPG，更希望会有更多3A大作的国行能够同步。

本期个人签名
近期一大乐事：每天给梦叶展示HDR的效果。



果汁

截稿后有一段放松的时间，终于能拿起放置了一段时间的A18《菲莉斯的工作室》。虽然玩的第一印象感觉不错，但深入后发现有些地方的改动还没A17讨我欢心……比如炼金熟练度，还要强制你多炼成同样种类的物品才能附加更多特性之类的，强制刷刷刷。战斗系统虽说是回归老粉丝习惯的速度制，但是就我个人来说其实A17的回合制更合我心意。不过剧情加了不少分量还是很棒的进步，其实整个炼金系统还是挺好玩的，只要下作把熟练度系统取消了就好，拜托了GUST！

最近一看到PSV/PS4双平台游戏都不敢买PSV版，优化大部分都做得很差。不过新出的《SD高达》倒是个例外，PSV版质量也很高。

本期个人签名
国都亡了，只能钓鱼了啊。



筒子君

不知道是不是因为年关将至，不少朋友纷纷跑过来还钱，对于这些已经基本被我遗忘的债权，简直就像是天降横财一般，好吧，虽然这本就是自己的血汗钱就是了。不过，这种体验果然还是不适用于欠债的一方，比如当我收到双十一的花呗分期账单的时候。

有天自己去超市买菜，很巧合地遇上了美编的同事和三味线，并得知三味线的妈妈从老家寄来了不少食材正要吃火锅，于是就厚着脸皮地混入其中。虽然一路上都充满了期待，不过，开了火以后我整个人还是蒙了，因为大家吃的是以清淡为主的广东风味火锅，而且还不提供蘸料……虽然一开始各种不适应，不过味道还是很赞的，而且对于我这个吃（fan）货（tong）而言，只要是熟的我基本还是来者不拒的！

PS：吃之前帮忙收拾食材，结果中了山药的毒，双手痒得简直像上刑一样，过去收拾山药的时候可从没遇到过这么严重的情况啊！

本期个人签名
有时当你忘记一件事，而又被再次提起的时候，往往充满了惊喜。



余烬

在《最终幻想15》最后通关时，哪尼看完通关动画后惊呼和他之前内部试玩的结局不一样，然后推测本作应该还有隐藏结局。在和他交流后，发现他是收集齐了13把幻影剑后才通关的，难道这就是开启隐藏结局的条件？通关后立马开启了收集幻影剑之旅。当收集齐了13把幻影剑再次通关时……并没有什么变化啊，难道是因为8个隐藏的地牢没有全部打完？二次通关后立马深入地牢开始一番挣扎，在千辛万苦打破8个隐藏地牢，完成游戏中的终极任务后再次通关，还是没有什么变化啊！之后再和哪尼交流，原来是他玩的内部版本，比正式版少一段过场动画，根本就没有什么隐藏结局！所以别做梦啦，根本就没有什么隐藏结局！（等更新？）

本期个人签名
《最终幻想15》居然还有隐藏结局！？



胜负师

【铂】我越发觉得自己现在像个“商务人士”，这两周基本都是在和合作方协商各种细节，写方案、签合同。不过也没觉得这样不好，毕竟跳出了以往的循环，接受了新的挑战，就是游戏时间又双叒被压缩了。

【金】隔了整整两个星期，终于腾出时间白了其实只需要两小时就能白的《艾希》，但体验却从最初的8分跌至6分的样子，倒不是因为奖杯BUG让我多花了近两倍的时间，也不是因为最后那段让人无力吐槽、极度出戏的配音，而是作为动作游戏，在最基础的动作和难度上严重失衡。毕竟噱头再好，也不能拿来吹一辈子。

【银】最近耳中循环的是王菲的一首老歌《打错了》，林夕的歌词真的挺妙的，生活化的场景中带着一点悬疑，还满多人讨论这电话到底是不是打错了。我的观点肯定是没有，毕竟有一句“就算我跟她同名同姓又如何？”显然是女主在戏弄得罪了自己的男友，应该吧！

【铜】七岁的儿子刚刚学会一点规则，就在网上和人下象棋。对方迟迟不落子，胜子口中则念念有词，“来啊，互相伤害啊！”害得我一口茶水喷了一地。

本期个人签名
多年后想起今天值得不值得



三日月

本期抽空去观看了《你的名字》，除了剧情逻辑有点小问题和泪点设置得过于明显导致让人毫无触动之外，算是我近一两年来看过最好看的日本动画电影了。顺便说一句，看这部电影还能哭出来应该就只有看完《秒速五厘米》后有心理阴影的那群人吧。

这期还顺便去参加了一个十几年好朋友的婚礼，场面隆重气氛浪漫，给人一种“结婚真好啊”的错觉……说是错觉的原因是，婚礼开始五分钟后，同桌的朋友们（无论结婚与否）已经统一意见了：这感觉好累好麻烦啊。不过终究还是很开心的，还见到了很多多年没见的朋友和同学，也算是一次小小的同学聚会吧。

《公主是守财奴》算是今年下半年我玩过游戏里面最好玩的日式RPG了，金钱高于一切的系统配合爽快的战斗让我玩起来相当有满足感。最近玩得我巨爽的游戏还有育碧的《极限巅峰》，从山顶上一跃而下然后头往下落在雪地上的快感可是现实中体验不到的（喂）。

本期个人签名
都12月了，说好的《瑞克和莫蒂》第三季还是没有任何消息……

昴星团

★《FF15》虽然总评价不怎么好，但还是有那么些可玩性摆在那的，特别是一开始的沙盒部分，估计和我现在不少玩家一样，沉迷在超多的支线任务当中，然后拿着积累的几十万经验值去海景房睡觉（我知道后面有三倍经验的地方）……从发售日玩到现在才刚刚进入第四章。

★《游戏王ARC-V》的剧情真是越来越糟糕，现在《ARC-V》实卡补充包终于要到最后一弹了，不知道明年的新作动画是个怎样的世界观呢？

★现在手上玩着《FF15》，还有《SD高达G世代 创世》、《如龙6》、《最后的守护者》还没玩，明年年初还有《重力异想世界2》和《MHXX》，真是爽的不行，就是不知道什么时候才能把这些游戏都玩完。



本期个人签名
不清任务不睡觉。

哪尼

◆在PS4 Pro的驱使下，终于入手4K显示器，而从挑选到下单整个过程中，也充分体会到目前4K显示设备市场的混乱。比较容易忽略的一点是如今很多4K显示器标配的仍然只是HDMI1.4，这一接口无法支持60Hz刷新率的4K分辨率，只能借助DisplayPort1.2接口达成，而PS4 Pro并没有这一接口。因此如果你想搭配PS4 Pro使用，千万要确定显示器本身也搭载HDMI2.0，我也是直到下单的前一秒才猛然察觉到这一问题。

◆原本做完《偶像大师 白金星光》的攻略后就把游戏放置了，但最近由于《PS专门志》上相关栏目的需要而查了查DLC资料，才发现商店目录已经更新到了Vol.5，看到配信的好多首经典曲目便完全把持不住，一口气买下后才发现价格已经远超游戏本体。不得不说，这种栏目实在是恶意满满啊（重点完全跑偏）。

本期个人签名
养猫之心愈发强烈。

秋沙雨



☆各位读者们拿到这期杂志的时候也快到"《传说》系列"的周年庆了，今年的周年庆估计不会像去年那样搞大新闻，不过至少是有《TOB》的设定集在周年庆前后发售，到时候估计微博等交流平台上的一干粉丝们又如同过节一样发各种爆料，所以今年也还算是热闹。

★本着"买正版支持官方"的心理，现在每周都会上DC官方的APP去买一些喜欢看的漫画的数字版，有一个好处就是可以第一时间看到漫画，然而最大的问题就是……我看不懂英文，Rebirth之后固定在买几个刊物，买了快上G的漫画，然而我的英文仍然是"看图说话"的水准。

本期个人签名
GSC黏土坑是最危险的深坑（自立Flag）

初心者

在通关之后试着拿通关党去打打皇家对战，结果几乎每次一上来就是被三个AI每人一招带走，而且还是瞭着"效果绝佳"的对手不打全都来打我，多大仇？说好的新手也能愉快地玩耍的新对战模式呢？

从国外流出的Switch实机演示来看，跟想像中的游戏运行效果还是挺符合的，至少之前对于平板模式下的流畅度的疑虑算是被打消了。顺带一提，今年的UCG大赏也会有Switch当特等奖和直播参与奖的奖品哦，感兴趣的朋友一定不要错过投票以及开奖的直播节目，说不定一不小心就被抽中了！

本期个人签名
"京吹部"第二季的分镜演出已经出神入化，剧场版不可避。

白菜

□《三少爷的剑》上映，为了支持许久不见的纯武侠片特意去观看。何润东演的燕十三真是出神入化，其他演员也都可圈可点，竹叶青有些过剩发挥但基本可以忍受——饰演第一主人公谢晓峰的林更新，感觉完全没抓到失意浪子的感觉，活生生把天下第一人演出了智障感。徐克的武戏运镜还是那么娴熟，基本上也是片子最大的期待点。但是，我要质问，为何删掉了最终决战的夺命十四剑和十五剑！？当真是气死原著党。差点在电影院骂出脏话。

□《海洋奇缘》误买到4D的票，于是体验了人生第一次4D观影。座位随着海浪起伏，海洋的水花用座位旁边喷水来体现，主人公受到丁点儿震动，背部就要被椅子打一下。中午恰好吃的咖喱在胃里摇来摇去直到影片结束都还想吐……总结，以后绝对不看4D。



本期个人签名
猜想动作大片+4D是个什么感受？有观众能活着走出影院么？

梦叶

@在看过几款PS4 Pro的实际游戏表现之后，就对在老版PS4主机上玩新作产生了强烈的抵触情绪，导致目前积压了起码有三款之前决定入手的新作至今都还没有下单，更加悲剧的是目前国内购买Pro的渠道和价格都非常不理想，所以自己现在就陷入了一种"有一堆想玩的新游戏，却不想用现有的机器玩，新机器还入手无望"的尴尬境地，我承认这绝对是病，谁有药吗？

@偶然情况下把《人间失格》的漫画给补了，说实话幸亏上学那会没看到这部作品，要不然后果不堪设想，原作小说暂时就先不碰了，感觉现在的自己"心还不够大"。



本期个人签名
突然对游戏帧数产生了莫名的强迫症……

古林



●年底的电影盛宴让人非常满足，连续好几个周末了都在刷不同的电影！

●打完《最后的守护者》之后，连续几天只要一有空就会忍不住回想起其中的剧情。跟《ICO》和《汪达与巨像》一样，这也是一款十分对我胃口的作品。只要能够坚持到最后，就能留下无比深刻、难以忘却的印象。一周目通关后我连续几晚都抱着自己家的小狗睡觉，不愿意松手……

●因为之前打了《Here They Lie》这个游戏，导致我又把反乌托邦三部曲拿出来看了一遍。许多年以前，三部曲的《1984》是国内最红的一部，因为其题材更贴近当时的现实。但如果这三本书现在再度红起来，估计就是核心主题完全相反的《美丽新世界》更受追捧了吧……我不禁陷入了沉思（我就装一装逼，不用管我）。

本期个人签名
阿强！秀芳在这里啊！！

宇宙人



★前段时间因为去完TGS之后信用卡严重超支，迫不得已只得找一个认识了十年的基友借钱，然后他说平时很穷实在借不了太多，最后只借到一半左右。前几天闲聊得知他最近跳了某个大家都懂的和风手游坑，上周一不小心还课了借我的钱两倍左右的金额进去，实在让人感叹这友谊真不值钱，活该你不出货啊！不过要是反过来你问我宁愿借钱给他还是课金？这个嘛……

★《你的名字》国内上映之后刷了2遍，前后一共4刷，感觉已经满足了。不过正因为有对比，所以国内的观影环境实在值得吐槽。不说周围那些想关都关不掉的"语音弹幕"，难道要调手机静音还有不要拍屏幕这种常识真的这么多人没有的吗。

本期个人签名
人品守恒定律只是非洲人安慰自己的伪科学，我只相信概率的无记忆性。

乌冬



◆《你的名字》这部有着浓厚日本传统文化和校园文化的片子引进到国内竟然也火了起来，口耳相传的威力不是盖的。不过就算排除话题性，片子的质量也是不用多说的，故事非常动人，还有作为卖点的细腻作画，在大荧幕上就更惊艳了，非常值得一看。

◆《精灵宝可梦 太阳·月亮》两个版本都已通关，剩下就是漫长的收集和培养过程，可以说现在才是真正的开始，并且1月银行上线后还有庞大的精灵搬家工程，看来短时间内是停不下来了。

◆《暗影之诗》终于挺进Master级别，由于没用主流的冥府卡组，拉低了Master级别的胜率（笑），所以新开的针对Master级别的排位活动也不打算肝了，好好养老等12月底新补充包的更新。

◆《勇者义彦》第9集竟然有HKT48上去客串，而且还有台词，看福田导演的推特说是宅姐的搭的线，不愧是HKT的好奶妈。

本期个人签名
在宝可度假地里经常把百变怪看成宝可豆来点……

八重樱



★从12月开始就进入了SE粉丝的狂欢模式，先是《FF15》的发售，紧接着圣诞节两天日本将召开《FF14》的FAN FES，年底还有JUMP FES，明年1月初就是《王国之心2.8》了！然后我粗略地算了一下，我已经购买了4张《FF15》，其中包括一张国行铁盒、一套国行限定主机版、一张港服下载版和日版蓝光电影同捆限定版，预定了《FF14》奥丁的手办+月历+资料设定集，FAN FES上准备购入奥尔什方的项链+杯子+记事本，还有《KH 2.8》的PS4 SLIM主机面板以及SE网店限定版《KH 2.8》……万恶的资本家SE！把我的血汗钱还回来啦！！

☆为了宣传《最后的守护者》，SCE制作了一系列倒计时广告，题材涉及到上班族与7年前预定过游戏的游戏店、已婚夫妇和当年一起玩《ICO》的回忆等等，非常煽情催泪。这组广告的策划想必也是过来人吧，是将自己的亲身经历拍进了广告中，才会如此能够令玩家们产生共鸣吧？无论是等了10年的《FF15》，还是等了7年的《最后的守护者》，虽然时间改变了我们许多，但对于游戏的那份喜爱是永远不会消失的。

本期个人签名
我可以黑它到天荒地老，你说一句不好我立马炸毛。

马修



◆一周之后，老爸老妈来深圳，虽然很高兴，但也多了些压力，毕竟是在日常工作状态下和父母相处，没法像节假日回家时那样一直陪伴在身边。虽然父母并不是第一次来深圳，但肯定还会有诸如“年纪大了工作别太拼也注意身体”一类的劝告。

◆这次《宝可梦》玩得进度极慢，沿途的各种有趣事情对话几乎都不会漏掉，刷刷刷也是常有的，尤其是国庆广场，基本上每次进去就不想出来了。

◆事前压力很多时候其实是庸人自扰，比如这作《宝可梦》出来前，手头正在填坑两个《无双》，压力大得不要不要的，但现在天天玩《宝可梦》毫无压力。父母来之前感到的压力其实也是一样。所谓的车到山前必有路，说的大概就是我现在这种事前庸人自扰在事情发生时的感受吧？

本期个人签名
怎么都是一辈子，尽量追求开心吧。

稀饭



【游】这期除了需要做攻略的《冤罪杀机2》，玩得最多的反而是手机上的《辐射 避难所》——我知道，这游戏我都玩了一年多了，但还真没腻，一方面是因为游戏更新了多个内容，另一方面则是因为其在国服推出了中文版，玩起来更带感，只可惜不继承美版的氪金内容，我算是白花了好几百块。不过我个人目前也有担忧，就是随着《辐射4》DLC已经全部推出，估计B社投入在这个游戏身上的注意力可能会减少，目前我只盼《辐射 新奥尔良》能赶紧有个准信，也好给这个游戏继续来点联动内容顺便增添一下活力，不然目前现有的内容也总有玩到头的时候啊……

【剧】之前因为恢复了玩《魔兽》，晚上时间被各种世界任务占得比较满，看剧丢空了一段时间，目前随着当前资料片版本的内容玩得七七八八，我又开始渐渐把这个爱好捡回来。首先补上的是被我丢空了好一段时间的《神盾局特工》，一口气从上一季过半看到了这一季的最新进度，感觉目前第四季整体剧情架构变得有点多，算是既有看点，又有失望的地方，不过对于几个主要角色的爱还是能够支撑我一直看下去的。然而随着最近《异人族》被改编成电视剧的消息日渐清晰，我对于这部剧中角色不会和《异人族》有联动的情况总是有点碎碎念，看看人家隔壁CW台让四部DC主题电视剧(《闪电侠》、《超级女孩》、《绿箭》和《明日传奇》)大联动的大手笔玩得多High，漫威你何必非得等到《捍卫者联盟》才能搞这种戏码呢～

【书】越是用起点读书的APP久，就越是发现在自己没关注网络文学的这几年，还是诞生了不少完全不同于主流小白文风格的优秀作者，其中有不少人还能够抛弃那些俗烂得惨不忍睹的套路，写出一些新的感觉来，可能算不上什么大师，但至少读起来比较有趣。目前推荐的几部有：《惊悚乐园》、《剑与魔法与出租车》、《放开那个女巫》、《超野蛮》和《美利坚怪侠》，其中前四部作品的作者其实都很明显是游戏玩得颇深的老玩家，在创作作品的时候也对游戏元素多有借鉴，看起来还挺有亲切感。个人首推《惊悚乐园》，虽然作者三天两头同志目前处于不定期更新状态，但写的故事的确非常有趣，绝对不落俗套，值得一读。

【画】看到《中了40亿的我要搬到异世界去住了》这个漫画名字时，我还以为这是个有钱没法花的悲剧故事，结果仔细一看原来是搬运物资流的种田故事。我跟你说，现在起点的种田作者都开始流行写主角在两边世界走私稀缺货物直接赚钱了，经济学可比概率学靠谱多了，日本轻小说还是太甜啦！改成漫画更好读之后就显得更甜了，让村民喝喝能量饮料就能治病？拜托大哥你写书专业点，查查医学资料编个靠谱点的治病手段行不行……

本期个人签名
如果以喜剧片的标准来看，新版《三少爷的剑》可以打8分，然而它并不是喜剧！

三味线



◆周末与友人刷了一波《你的名字》，然而现场并没有大多人所说的虐“狗”景象，反倒是阿宅组队并列坐的情况占多，什么？你问我是怎么认出他们是阿宅？当你看到一群穿着“黑岩射手”、“Love Live”等动漫主题痛衣，开口偶尔带几句日文的童鞋走过，你想装作不知道反而比较难吧……

◆与简子君等几个同事自炊了一回火锅，食材有家中寄过来的鸡肉、简子君“珍藏”的牛杂，以及一些在附近超市买来的果蔬。让人意外的是身材高大的简子君居然是个心灵手巧的居家型好男人，一边捣弄食材一边介绍做饭心得，着实让我们学到了许多，仿佛又解锁了人生的奖杯，同时也感叹以前在家中食来张口的生活是多么的奢侈。

本期个人签名
走进电影院的时候被出来的人剧透了。

苍穹



◎11月登大阪城时买了一本《真田幸村の生涯を彩った人たち》，书中收录了天守阁3、4层不让拍摄的展品图片以及文字。在当地各种纪念品的贩卖点中，书刊是人气最低的摊位，毕竟大老远背本书回国，一般人会觉得又重又不划算。不过现在这个时代还在做平媒的人，对实体书多少都有一些执念吧，古林也是买了一捆（无误）小说回去。

◎《生化7》的概念试玩更新了1.02版，隐藏房间的解谜方式给人很强的既视感。实际上正式版游戏的谜题一点也不“P.T.”，节奏也非常“老生化”，玩家们大可以放心。

本期个人签名
《皇牌空战7》终于公布宣传影像和图片了，你知道了吗？

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

红色字体 为大型 DLC
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.12.10-2017.04.20

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

2016 年即将过去，这一年游戏虽然不多，但是质量还是挺高的。各大厂商皆打出了一手还算不错的牌，可惜的是大部分都延期到了 2017。游戏大年的 2017，各位读者做好准备迎接初春第一波的游戏海啸了吗？

限定特选



PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 12 月					
15 日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
15 日	Fate/ 新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	中文版
2017 年 1 月					
12 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	中文版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
26 日	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	动作	日版
2017 年 2 月					
21 日	伊苏 起源	Ys Origin	Falcom	角色扮演	日版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	日版
2017 年 3 月					
2 日	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2017 年 4 月					
20 日	迷宫旅人 2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	AQUAPLUS	角色扮演	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 12 月					
15 日	秋叶原之击	AKIBA' S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
15 日	Fate/ 新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	中文版
20 日	行尸走肉 新天地	THE WALKING DEAD : A NEW FRONTIER	Telltale Games	文字冒险	美版
2017 年 1 月					
12 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	中文版
12 日	王国之心 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
12 日	女子高中生 僵尸猎人	SG/ZH School Girl/Zombie Hunter	D3 PUBLISHER	动作	日版
18 日	重力异想世界 2	Gravity Rush 2	SIE	动作	中文版
19 日	万物诞生之日	Birthdays the Beginning	NIS America	模拟养成	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	中文版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
29 日	轩辕剑外传 穹之扉	轩辕剑外传 穹之扉	Softstar	角色扮演	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 慕留人传	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム 4 ROAD TO BORUTO	BNEI	动作	日版
9 日	四女神 ONLINE	四女神オンライン	Compile Heart	在线多人角色扮演	日版
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	动作射击	美版
21 日	伊苏 起源	Ys Origin	Falcom	角色扮演	日版
23 日	魔女与百骑兵 2	魔女と百騎兵 2	日本一	策略角色扮演	日版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	尼尔 人造人	NieR : Automata	Square Enix	动作	日版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon : Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
2 日	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	动作	日版
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy' s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
16 日	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	动作射击	日版
30 日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper : Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
7 日	子弹风暴 全开版	Bulletstorm: Full Clip Edition	People Can Fly	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 12 月			
20 日	行尸走肉 新天地	THE WALKING DEAD：A NEW FRONTIER	Telltale Games	文字冒险	美版
		2017 年 1 月			
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
		2017 年 2 月			
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	动作射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
		2017 年 3 月			
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
		2017 年 4 月			
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
7 日	子弹风暴 全歼版	Bulletstorm: Full Clip Edition	People Can Fly	主视角射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2017 年 3 月			
18 日	怪物猎人 ××	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	动作	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2017 年 4 月			
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

发售日未定

平台	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2017 年春			
PS4	重力异想世界 2 时光方舟——瑞雯的抉择	Gravity Rush 2——The Ark of Time-Raven's Choice	SIE	动作	中文版
PS4/PSV	无夜国度 2 新月的新娘	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
PS4/XOne	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版
PS4/XOne	铁拳 7	TEKKEN7	BNEI	格斗	中文版
PS4/XOne/NS	乐高城市 卧底	LEGO City Undercover	Warner Bros	动作冒险	美版
		2017 年秋			
PS4/XOne	荒野大镖客 2	Red Dead Redemption2	Rockstar	动作射击	中文版
		2017 年			
PS4	皇牌空战 7	Ace Combat 7	BNEI	射击	日版
PS4	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	中文版
PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	动作冒险	美版
PS4	二之国 II 重生王国	Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5	角色扮演	日版
PS4	地球防卫军 5	地球防衛軍 5	D3 Publisher	射击	日版
PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	动作冒险	中文版
PS4	最终幻想 XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	角色扮演	日版
PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	音乐	中文版
PS4/PSV	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワールド VS ソードアート・オンライン 千年の黄昏	BNEI	动作角色扮演	日版
PS4/XOne	巫师之昆特牌	Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	桌面棋牌	中文版
PS4/XOne	漫威英雄对 Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	格斗	美版
PS4/XOne	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	动作射击	美版
PS4/XOne	王国之心 3	Kingdom Hearts III	Square Enix	动作角色扮演	日版
NS	塞尔达传说 荒野之息	ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド	Nintendo	动作冒险	日版

12.15 Fate/新世界 攻略预定

多机种 动作 ■ Marvelous ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



从“猜拳式”的迷宫 RPG，到无双式的一骑当千，《Fate/新世界》相比此前的两部作品有着革命性的进化，并且在 12 月 15 日游戏还将推出官方中文版。本作中英灵们将分为三大阵营，围绕着月之世界 SE.RA.PH 的支配权而展开争斗，参战英灵涵盖了多部“《Fate》系列”正传及衍生作品中的经典角色，并加入了全新的“形态变化”系统，而熟悉的据点占领、属性攻击和战场道具等元素，也让本作的“无双味”变得愈发浓厚。

12.15 秋叶原之击 攻略预定

多机种 角色扮演 ■ Acquire ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 B



本作是 Acquire 的“《秋叶原》系列”最新作，不过本作与前作《秋叶原之旅》有很大的区别，从动作冒险变成了动作角色扮演，故事主题也变成了 7 个少年少女为了走出无限循环的星期日而在妄想宫里战斗的故事。在游戏里玩家可以体验到一天之内各个时段里秋叶原的景色。同时在游戏里还有着符合当下流行的收集要素“卡片收集”，从 N 到 UR 的不同稀有度卡片不仅能满足玩家的收集欲，还能给战斗带来各种福利。

顺便一提的是，本作 PS4 版将于 12 月 15 日发售，而 PSV 版的发售日还尚未确定。

12.15 沙加 猩红恩典 攻略预定

PSV 角色扮演 ■ SQUARE ENIX ■无对应周边 推荐度 B



SQUARE ENIX 的“《沙加》系列”以极高的自由度作为其特色，而本作是这一经典 RPG 品牌在沉寂多年之后推出的完全新作。玩家要在四位性格和经历都不同的主角之中选择一位开始游戏，所选主角不同初期剧情也不一样。战斗方面传统的“闪技”、“阵型”等依然健在。而取消了迷宫设计，所有的战斗和剧情全部在大地图上展开的“自由世界”系统的实际体验尚待观望。不过本作主创河津秋敏，音乐伊藤贤治和人设小林智美，都是当年塑造了“《沙加》系列”辉煌的原班人马，对于系列粉丝来说，本作就算是冲着这几个制作人的名字也是值得一玩的。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。



UCG游戏大赏2016 玩家评选候选游戏简介

游戏机实用技术 × 游戏时光 联合主办

评选范围

作为游戏机领域的风向标，UCG游戏大赏（UGA）今年继续与时俱进。为了迎接业界跨平台游戏的发展趋势，本届UGA在玩家评选活动环节不以机种划分，提名的游戏囊括了在2016年1月1日~12月31日之间发售的家用机、掌机及PC平台的热门作品。全部侯选游戏共有60款，由UCG及VGtime全体编辑根据游戏时光网站的用户评分和测评综合提名而成。

活动期间

投票开始：2016年12月15日
投票截止：2017年1月8日
网站投票结果公布：2017年1月8日
杂志投票结果公布：《游戏机实用技术》杂志总第412期

投票方式

1. 注册vgtime.com会员，于2017年1月8日前，通过指定页面或游戏时光App进行投票。

2. 在活动期间，填写并寄回《游戏机实用技术》总第408期、总第409期（2016年12月下旬上市）随刊附送的纸质选票。注：杂志投票权不含在UCG APP订阅电子版的用户。

投票须知

游戏时光网站注册用户均可获得5张选票，一旦确认投票，结果无法更改。在活动期间邀请5名好友参与投票，最多可额外获得1张选票。

所有参加网站或杂志投票的用户，均可获得抽奖资格。网站投票和杂志投票的奖池各自独立统计，投票的结果将分别独立公布。

奥丁领域 里普特拉希尔

Atlus | 动作

PS4/PS3/PSV



中文版

重制自2008年香草社的同名作品。游戏以北欧神话为基础，打造了一个凄美而壮阔的末日诗篇。除了该社特有的2D风格与吃货系统，全新的爽快战斗也让本作的游戏性更进一步。

如龙 极

SEGA | 动作冒险

PS4/PS3



中文版

《如龙》初代的完全重制版，战斗系统在《如龙0》的基础上进行改进，内容方面除了继承一贯丰富的支线任务和小游戏之外，还加入了“真岛趴趴走”等有趣的新元素。

见证者

Thekla, Inc. | 益智

PS4/XOne/PC



中文版

知名独立游戏制作者Jonathan Blow出品的又一款解谜游戏。游戏采用3D主视角，玩家身处于一座神秘的小岛，需要破解分布于这座岛屿各处的谜题来揭开这座岛屿中隐藏的秘密。

勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧

Square Enix | 角色扮演

PS4/PS3/PSV



中文版

游戏以“《DQ》系列”初代的大陆为背景，玩法则类似《我的世界》。玩家需收集素材、打造各种物品，在重建城镇的同时还要击倒来袭的魔物，让荒芜的大陆重获生机。

火影忍者疾风传 究极忍者风暴4

BNEI | 动作

PS4/XOne/PC



中文版

次世代首款续作，此次游戏的剧情模式一举补完了所有主线剧情，次世代机能的进化让游戏表现更加华丽，小队系统的升级也让战斗更加多变且更具策略性。

战场的女武神 重制版

SEGA | 策略角色扮演

PS4



中文版

PS3时代大受好评、独创全新策略游戏玩法的《战场的女武神》高清重制，再现了加利亚义勇军第7小队英勇奋战的故事。重制版收录了原版的所有追加DLC，并且对应奖杯系统。

拆线红偶

EA | 平台动作

PS4/XOne/PC



以毛线人偶为主角的横板过关游戏，在探险之路上不断收集人们的回忆，利用红线来解除机关或者度过难关。游戏风格清新治愈，关卡设计别具一格。

守林人

Campo Santo | 文字冒险

PS4/XOne/PC



本作是一款第一人称冒险游戏，玩家将扮演守林人亨利，孤身一人居住在怀俄明州的森林里，对外惟一联系是一个小型对讲机。玩家作出的选择将会影响剧情的走向。

街头霸王V

Capcom | 格斗

PS4/PC



以全新设计的V系统，将EX槽与超必杀完美融为一体。每名角色都更加灵活多元，每个玩家都可以发掘出自己的独特玩法，是不容错过的年度格斗佳作。

孤岛惊魂 野蛮纪源

Ubisoft | 动作冒险

PS4/XOne/PC



本作把故事背景转移到了史前时代，玩家所能使用的武器从枪械变成了各种原始兵器，在保留系列前作玩法基础上加入了动物驯服系统。顺便一提，本作还有诸多和前作联系的小彩蛋。

植物大战僵尸 花园战争2

EA | 动作射击

PS4/XOne/PC

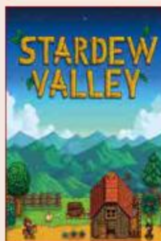


从塔防到射击，植物和僵尸的战争再次延续！植物和僵尸双方都各自有3个新的角色加入，游戏模式也增加了不少。全新的后院战场设计和任务系统，单人也能找到乐趣。

星露谷物语

Chucklefish | 模拟经营

PS4/XOne/PC



在清晨播种作物，在傍晚喂养动物，在三年的时间里重建农场振兴小镇，在像素风格的星露谷中享受惬意的田园生活。经营、生活、冒险，这是我们的星露谷物语。

高达破坏者3

BNEI | 动作

PS4/PSV



“《高达破坏者》系列”第三作，剧情由全程语音和静态CG组合呈现，重点回归模型对战。收录了大量新的钢普拉，组装系统有所革新，让机体的DIY更加多彩绚丽。

全境封锁

Ubisoft | 角色扮演

PS4/XOne/PC



玩家将在本作中扮演“国土战略局”的特工，为拯救因病毒陷入无政府状态的曼哈顿而战。本作虽然在初期有着不少问题，但在后续更新后游戏体验得到了明显的改善。

杀手47

Square Enix | 动作冒险

PS4/XOne/PC



光头杀手再度回归，在充满了沙箱元素的关卡当中挑战一个个自由度极高的暗杀任务，各种考验玩家暗杀想象力的挑战条件和契约模式让本作变得耐玩度十足。

口袋铁拳

Pokémon | 格斗

Wii U



由Pokémon和BNEI联手制作的首款宝可梦格斗游戏，猜拳式的招式相克系统极易上手。本作从街机版移植而来，率先加入了烈咬陆鲨和长尾火狐等参战宝可梦。

黑暗之魂Ⅲ

FromSoftware | 动作角色扮演

PS4/XOne/PC



在“《黑暗之魂》系列”的最终作中玩家将扮演无火的余灰去寻找并打败四位薪王。硬派的战斗系统、丰富的探索要素、深邃的游戏剧情，这是一场惊险刺激的传火之旅。

星之海洋5 忠诚与背叛

Square Enix | 角色扮演

PS4/PS3



久违多年的《星之海洋》正统作，讲述主角菲迪尔与女主角蜜琪偶然救下失忆少女莉莉娅的冒险故事。游戏的过场和战斗都采用了无缝接入的形式。

量子破碎

Microsoft | 动作射击

XOne/PC



来自《心灵杀手》开发团队Remedy的年度巨作！这是游戏与真人剧集的完美结合，并有多位著名美剧演员参演。以控制时间为主题的游戏方式也令人大呼过瘾。

瑞奇与叮当

SIE | 动作

PS4



索尼第一方经典IP“《瑞奇与叮当》系列”的初代重制版。相对于原作，PS4版画面进步的同时还引入了新的操作、新的场景、更多的敌人与BOSS。当然，玩起来的感觉还是曾经那份熟悉的味道。

神秘海域 4 盗贼末路

SIE | 动作冒险

PS4



本作无论是画面表现、故事流程还是关卡设计都达到了系列的最高峰，为主角奈森·德雷克的故事画上了一个完美的句点。玩家将跟随海盗宝藏的传说游历世界，体验本世代最强的动作冒险游戏。

毁灭战士

Bethesda | 主视角射击

PS4/XOne/PC



最老牌主视角射击游戏重新回归，重启系列之后再次为玩家带来了极致爽快的屠戮恶魔之旅，除了精彩的单人战役，本作的多人模式也因为其紧凑的节奏与高自由度而充满乐趣。

守望先锋

Blizzard | 主视角射击

PS4/XOne/PC



虽然是暴雪首次涉足 FPS 领域的完全新作，但《守望先锋》无疑是今年话题性最高的游戏之一。个性鲜明的角色及能力设计，兼顾竞技性与团队合作的对抗玩法满足了不同的玩家群体，持续追加的新内容也保证了游戏的生命力。

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

Square Enix | 动作角色扮演

PS4/PS3/PSV



俗称“DQ 无双”的本作持续进化，更多的系列经典角色纷纷参战，全新的联机模式让游戏时间无限延长。赶紧叫上 3 位小伙伴一起在迷宫里刷刷刷！

镜之边缘 催化剂

EA | 动作冒险

PS4/XOne/PC



《镜之边缘》的续作，相比前作，本作更加强化了跑酷这一游戏概念。在抛弃了使用枪械的攻击方式后，游戏从移动到战斗都和玩家的“速度”息息相关。

逆转裁判 6

Capcom | 文字冒险

3DS



“《逆转裁判》系列”最新作，可谓 15 周年集大成之作。游戏起用系列的王牌双主角，大胆描绘了横跨克莱因王国及日本法庭的多起案件。灵媒幻象等新系统也增添了不少难度。

初音未来 歌姬计划 X

SEGA | 音乐

PS4/PSV



《初音未来 歌姬计划 X》迎来了大刀阔斧的革新，以 Live 演出为主题的设计带来了出色的临场感，剧情模式和混编组曲也令人眼前一亮。随后在 PS4 平台上推出的高清版则让游戏体验更上一层。

INSIDE

Playdead | 动作冒险

PS4/XOne/PC



来自《LIMBO》开发团队的最新作。玩家要在没有任何文字提示的黑暗世界中展开冒险，谜题设计精巧，故事主题发人深省。最后的结局也出人意料。

超级机器人大战 OG 月之住民

BNEI | 策略角色扮演

PS4/PS3



“《机战 OG》系列”的第四章，剧情主要围绕新加入的《机战 J》展开，可以说是承载了《机战 J》玩家的回忆的一部作品，并且有官方中文版方便国内玩家了解剧情。

伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

Falcom | 动作角色扮演

PSV



“《伊苏》系列”的最新作沿袭了前作三大攻击属性以及瞬间防御、高速移动等要素，让战斗无论是手感还是节奏都更加爽快。此外，完整而厚道的剧情也是本作的一大看点。

讨鬼传 2

Koei Tecmo | 动作

PS4/PSV



和风狩猎游戏“《讨鬼传》系列”的最新作，游戏舞台首次采用了广阔开放的大地图，并且加入了鬼手、完全切断等新系统，为玩家带来了新的战斗体验。

绯夜传说

BNEI | 角色扮演

PS4/PS3



讲述发生在前作《热情传说》1000 年前的故事，两作之间相呼应的细节与镜像对比之处很多。反王道的剧情与在前作基础上得以进化的战斗系统是最大卖点。

拳皇 14

SNK | 格斗

PS4



人气 2D 格斗游戏“《拳皇》系列”最新作品。全面进化的 3D 画面、革新的“强制取消”系统与 RUSH 系统、表现力十足的超必杀、丰富的游戏模式，令玩家全方位感受到格斗魅力。

杀出重围 人类分裂

Square Enix | 动作冒险

PS4/XOne/PC



本作剧情延续前作，亚当·詹森继续为自然人和强化人的未来而战。虽然系统方面没有太大的变化，但新增的技能依然能让玩家享受多种玩法所带来的乐趣。

职业进化足球 2017

Konami | 体育

PS4/XOne/PC



中文版

在前作更换了游戏引擎之后，今年的新作再次革新，大幅优化了物理引擎，重制了球员动作，令进攻和防守对抗都更为真实，同时，系列惯有的爽快进攻节奏也依旧得以保持。

核心重铸

Microsoft | 动作角色扮演

XOne/PC



中文版

稻船敬二带队制作的微软独占作品。玩家要操作人类主人公在几乎无人、到处都是机器人的星球上冒险，夺取敌人的零件与核心可以让随从机器人升级，变得更加强力可靠。

女神异闻录 5

Atlus | 角色扮演

PS4/PS3



作为时隔 8 年后推出的正统续作，游戏在保持原有特色基础上成功蜕变。极致风格化的视觉表现，潜行与解谜元素的大量运用带来了截然不同的新鲜感，阴暗与现实的剧情包装则让故事立意更加深刻。

NBA 2K17

2K Games | 体育

PS4/XOne/PC



中文版

投篮系统的大幅改革是本作最大的改变，全新的动态投篮条带来了更广的出手范围，这也更符合现代篮球的进攻特点。生涯模式方面，瑞恩・库格勒导演则为游戏带来了更好的叙事节奏。

传颂之物 两位白皇

Aquaplus | 策略角色扮演

PS4/PS3/PSV



《传颂之物》系列"三部曲的最终作。剧情紧接前作，讲述久远回归图斯库尔、哈克继承奥修托尔之名后，面对大和内乱所展开的种种行动。系统和角色都有新鲜血液融入。

FIFA 17

EA | 体育

PS4/XOne/PC



中文版

更换了寒霜引擎后，本作获得了全新的风貌，最新的面部捕捉技术也让球员的建模更为真实。作为今年的最大亮点，这也是系列首次加入了剧情模式玩法的一作。

极限竞速 地平线 3

Microsoft | 竞速

XOne/PC



中文版

系列史上规模最大的作品。在开放的澳大利亚版图上，天空、尘土、机车的轰鸣交织一起，不受任何赛道的限制，只需向着眼前无垠的地平线自由奔驰。

黑手党 Ⅲ

2K Games | 动作冒险

PS4/XOne/PC



中文版

系列第三作把故事场景定在了新波尔多，其灵感来源是黑人文化发源地新奥尔良，复仇主题的故事加上了比系列之前丰富的沙箱元素，而且战斗部分充满了爽快感。

怪物猎人 物语

Capcom | 角色扮演

3DS



"《怪物猎人》系列"首次挑战 RPG 领域的衍生作。本作以卡通渲染的画面为特色，培育系统由搬运怪物蛋和传承遗传因子构成。通关后会开放高难度迷宫、竞技场等耐玩要素。

战争机器 4

Microsoft | 动作射击

XOne/PC



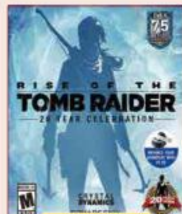
中文版

TPS 王者归来！人兽之战虽已结束，但新的威胁再次出现。不仅有令人难忘的战役模式，而且有百玩不厌的联机模式，全新设计的持久战更是无比精彩。

古墓丽影 崛起 20 周年纪念版

Square Enix | 动作冒险

PS4/XOne/PC



中文版

重启后的系列第二作，讲述劳拉为了洗清父亲的冤屈，前往西伯利亚寻找神圣之源的故事。周年版在《古墓丽影 崛起》的基础上增加了全新的冒险内容。

BF1

EA | 主视角射击

PS4/XOne/PC



中文版

系列 64 人的超大规模多人战斗依旧爽快非常，回归一战时代后，制作组在单人战役方面也下了一番功夫，几个小章节的故事从多角度还原了一战的残酷，绝对是射击爱好者不容错过的佳作。

文明 Ⅵ

2K Games | 策略

PC



中文版

作为"《文明》系列"最新作，它依然是系列玩家所熟悉的那款节奏虽慢但让人沉迷，易于上手却难以精通的策略游戏佳作。新增的"尤里卡时刻"能让玩家更有针对性地发展科技树。

最终幻想 世界

Square Enix | 角色扮演

PS4/PSV



中文版

"《最终幻想》系列"的外传作品，采用了原创世界观，但历代人气角色均以二头身的方式登场。玩家需要将各种迷影兽收入囊中作为战斗力培养，全新的叠叠系统颇有深挖价值。

泰坦天降 2

EA | 主视角射击

PS4/XOne/PC

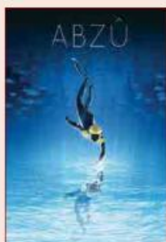


由《现代战争》缔造者打造的全新FPS流派，除了高速的人VS.人，乘坐泰坦机器人的战斗同样热血。讲述人机故事的战役模式更是好评如潮。

ABZÛ

505 Games | 动作冒险

PS4/PC



由《风之旅人》的艺术总监领导的工作室Giant Squid开发的首款作品。玩家将在深海世界中展开美妙的冒险，邂逅千奇百怪的海洋生物，并解开旅途中的谜团。

COD 无尽战争

Activision | 主视角射击

PS4/XOne/PC



故事背景依然设定在近未来的本作把战斗从地球搬到了外太空，在保留地面战斗的同时加入了太空战斗部分。另外还增加了支线任务，玩家可以通过完成这些任务来强化自己的装备。

COD 现代战争 重制版

Activision | 主视角射击

PS4/XOne/PC



一代神作《COD 现代战争》的高清重制版，不仅为玩家重新绘制了令人难忘的战役模式，而且连联机模式都完全重生。仅随《无尽战争》同捆贩卖是惟一缺点。

冤罪杀机 2

Bethesda | 动作冒险

PS4/XOne/PC



本作故事发生在前作15年后，加入了双主角设定，女主角艾蜜丽还拥有全新的超能力，潜行部分的难度比前作更高，敌人类型也更丰富，关卡设计极具想象力。

看门狗 2

Ubisoft | 动作冒险

PS4/XOne/PC



本作在改正前作缺点的同时加入了众多新要素，黑客能力的增强让玩家在完成任务时增添了更多的选择。全新加入的跑酷系统让玩家的移动更加流畅而且酷炫。

精灵宝可梦 太阳 / 月亮

Nintendo | 角色扮演

3DS



《精灵宝可梦》首款官方中文化作品，冒险舞台设定在以夏威夷为蓝本的阿罗拉地区，除了有众多新精灵和新角色登场外，Z招式和皇家对战等要素的加入也让冒险过程趣味倍增。

战国无双 真田丸

Koei Tecmo | 动作

PS4/PS3/PSV



与大河剧《真田丸》联动的"《战国无双》系列"最新衍生作品，描述了日本战国时代中真田家族的命运沉浮。系统上延续了"《战国无双》系列"主要玩法，也融入了一定RPG要素。

最终幻想 15

Square Enix | 角色扮演

PS4/XOne



这款玩家们等待了10年的作品，以其庞大的沙箱世界展现了新时代的《最终幻想》。诺克提斯王子一行的复国之旅将在这个具有丰富游玩要素的辽阔世界中展开。

最后的守护者

SIE | 动作

PS4



以"小男孩与Trico的沟通与感情"为主题的一款奇幻冒险大作。奇妙生物Trico活灵活现，玩家需要与之同心协力才能克服难关。谜题难度颇高，感人的故事也时刻让人动容。

丧尸围城 4

Microsoft | 动作冒险

XOne



在圣诞钟声里欢乐无限地屠杀丧尸，这就是本作的最大乐趣。初代主人公弗兰克再次回归，这次他还能身披动力服更快更好地杀出一条血路。

如龙 6 生命诗篇

SEGA | 动作冒险

PS4



本作以广岛和神室町两个地方为舞台，讲述了系列主角桐生一马最后的故事，有众多知名影星参与演出。本作采用了全新的战斗系统，探索部分有着系列前所未有的高自由度。

特等奖 3名	一等奖 6名	二等奖 6名	三等奖 60名	直播参与奖
（网站投票2名，杂志投票1名）	（网站投票4名，杂志投票2名）	（网站投票4名，杂志投票2名）	（网站投票30名，杂志投票30名）	（网站投票开奖当日，从观看直播并参与扫码互动的玩家中产生）
PS4 Pro Xbox One S Nintendo Switch	雷蛇 黑寡妇蜘蛛终极潜行版 2016 机械键盘	雷蛇 狂蛇 2014 有线游戏鼠标	吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版 血源诅咒 官方艺术设定集	1. 游戏机 3选1 2. 正版游戏 1套 3. 高达迷你场景模型 4.《游戏机实用技术》2017年全年电子杂志
3款主机 任选1台			2选1	颁奖直播时间：2017年1月8日 斗鱼直播房间号：65415

奖品以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：UCG VGTIME